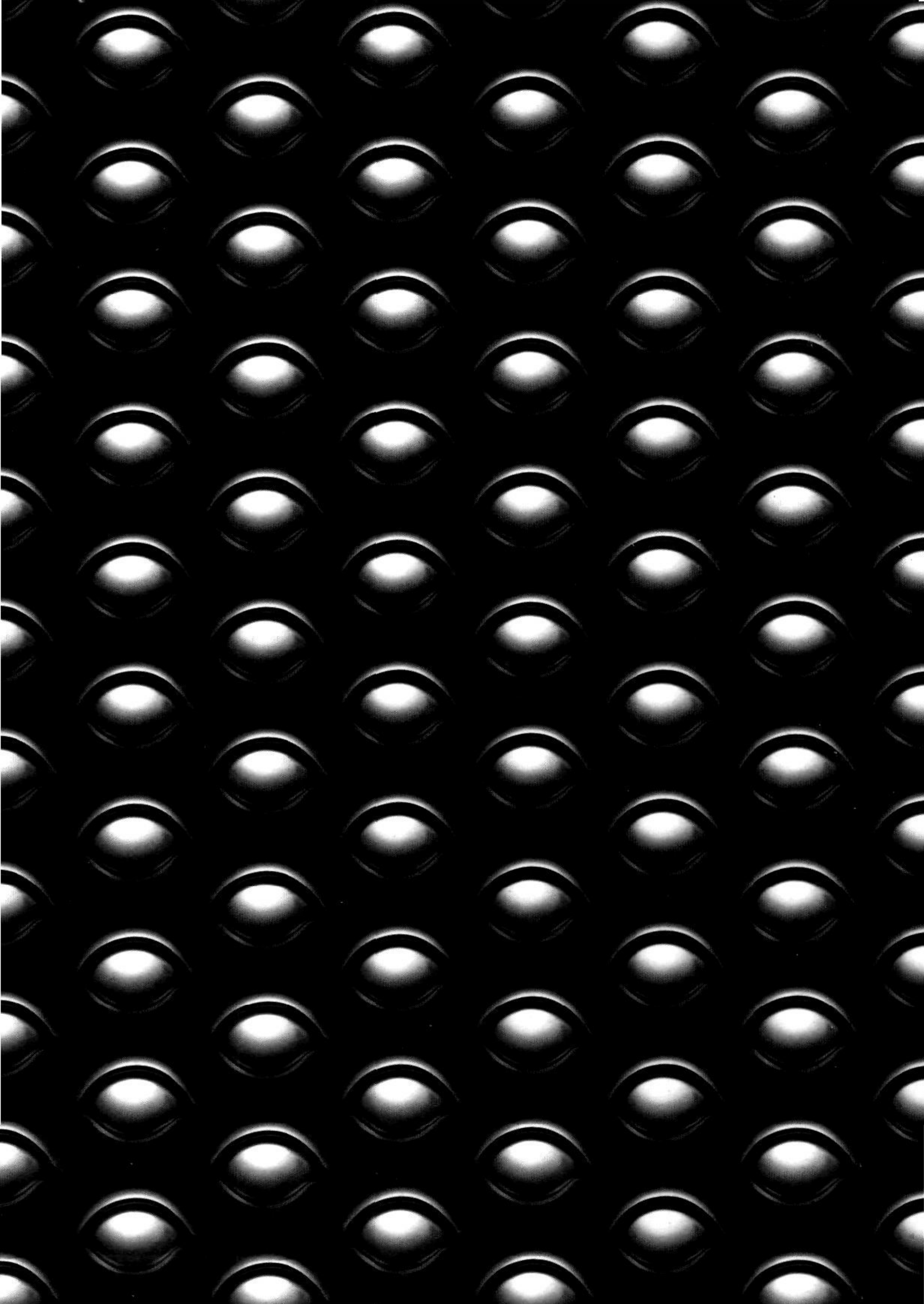
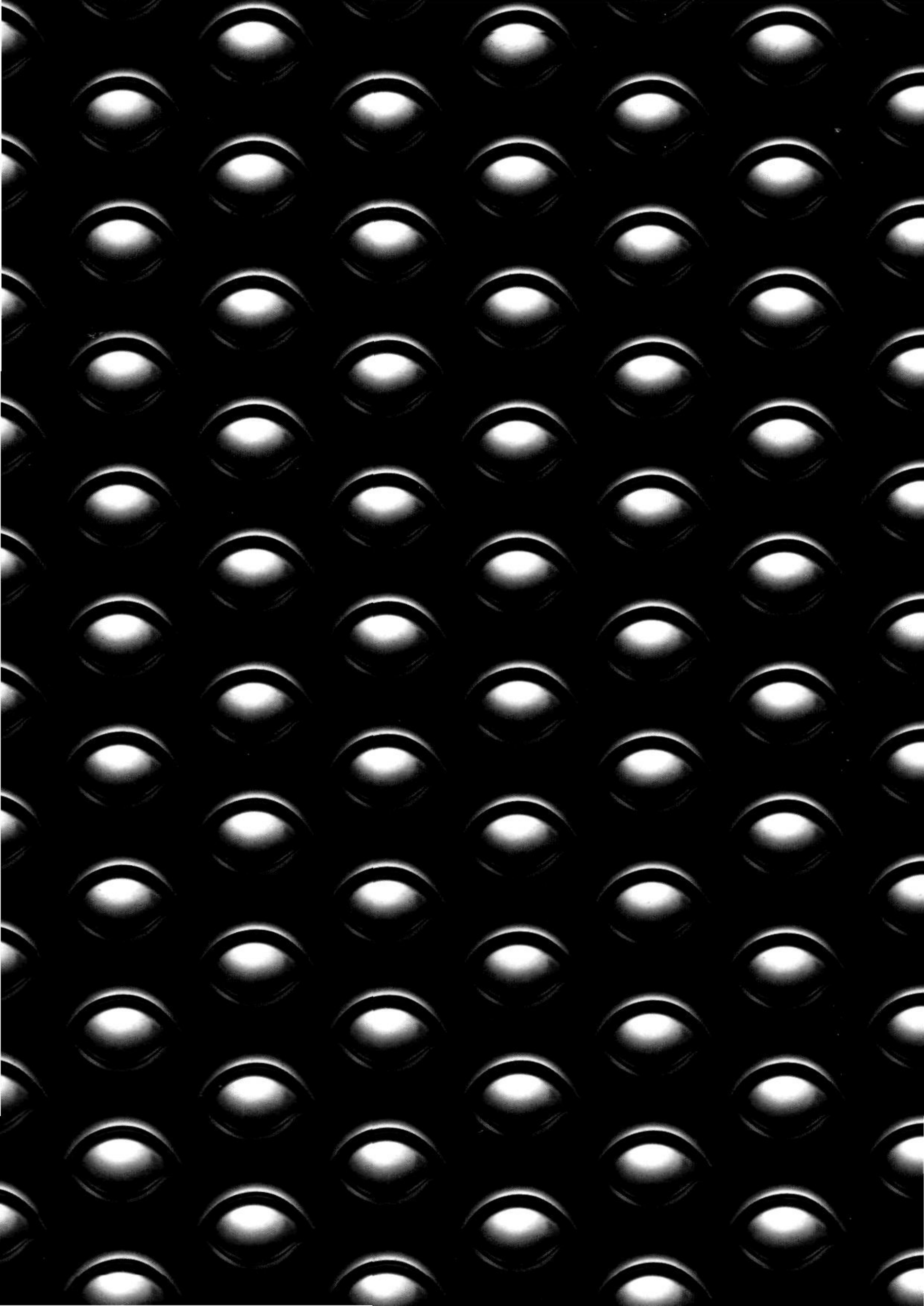
PERFEZIONAMENTO DELL' AVVENTURA FANTASTICA

UNO SGUARDO NEL BUIO II

WERNER FUCHS

rolegame





rolegame

collana diretta da Riccardo Savoia

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

ISBN 88-7068-124-6
Titolo originale: «Abenteuer Ausbau - Spiel»
Prima edizione: Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf.,
München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching.
© 1985, Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf.
München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
per il testo e le illustrazioni.
© 1989, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Collaborazione grafica Lucio Giordani

Le illustrazioni delle pagine:
17, 85, 108, 110, 114, 120, 121,
122, 125, 129, 130, 132,
133, 134, 135, 136, 138, 139, 140,
141, 143, 145, 146
sono di Ina Kramer e Kurt Italiander

UNO SGUARDO NEL BUIO II

PERFEZIONAMENTO DELL'AVVENTURA FANTASTICA

Edizioni E. Elle S.r.l.
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

SEZIONE PRIMA

WERNER FUCHS

con la collaborazione di Ulrich Kiesow,
Reinhold H. Mai, Harald Neuroth, Ralf Strehle

LE REGOLE

illustrato da Jochen Fortmann
tradotto da Marina Molinari

Introduzione

Amico lettore, questo *Perfezionamento dell'avventura fantastica* rappresenta un importante passo avanti per gli appassionati di **Uno sguardo nel buio**. Naturalmente, essendo un ”perfezionamento”, presuppone la conoscenza delle regole di base, apparse con il titolo *Introduzione all'avventura fantastica* prima in forma di scatola nel 1986, e poi in forma di libro (ma con lo stesso contenuto) nel 1988: chi non le conosce deve procurarsi l'*Introduzione all'avventura fantastica* e cominciare da lì.

Perché un perfezionamento? Non certo perché le regole di base siano rozze o imprecise: sono regole introduttive, e quindi vogliono essere soprattutto semplici e chiare. Ma ormai molti giocatori di **Uno sguardo nel buio** hanno vissuto parecchie avventure e hanno arricchito la loro esperienza, e quindi desiderano continuare la loro vita di Personaggi in modo sempre più realistico e verosimile; ecco perché alle regole di base vengono qui aggiunte nuove regole, più dettagliate, più approfondite, soprattutto per quel che riguarda i sistemi di combattimento e di movimento. In questo modo le avventure ”in esterni” - sull'acqua o in terraferma - non dovrebbero più presentare difficoltà. Inoltre vengono proposti nuovi Personaggi, in modo da consentire una immedesimazione più vicina alla fisionomia psicologica e di carattere dei singoli giocatori.

Come si vede **Uno sguardo nel buio** porta avanti sempre lo stesso principio: solo la precisione dei particolari consente lo sviluppo della fantasia immaginativa. Ma d'altra parte vale sempre la regola di dare massima libertà al Narratore: quindi non è strettamente necessario introdurre nel gioco tutte le regole che vengono presentate qui. Sarà il Narratore a decidere quale delle nuove regole adottare nella sua avventura, e questo sempre secondo il motto: tutto si può, nulla si deve.

Naturalmente sono in preparazione nuove avventure **Da solo** e **In gruppo** che si basano sulle regole perfezionate; saranno album di grande formato, delle stesse dimensioni di questo volume, e così sarà facile distinguerle dalle avventure predisposte per le regole di base, che rimarranno di piccolo formato.

Una precisazione importante: in linea di principio l'impiego o meno delle regole perfezionate non dipende dal Livello dei Personaggi, anche se il Narratore farebbe bene a usarle solo con giocatori già esperti; e comunque resta sempre la possibilità di aggiustare i punteggi in funzione della coerenza del gioco.

Questo *Perfezionamento dell'avventura fantastica* comprende oltre alla **Sezione I: Le regole**, altre due parti. La **Sezione II: Atlantide** è una descrizione di taglio narrativo del continente di Atlantide; quindi non presenta delle regole di gioco in senso stretto (se non nella descrizione dei mostri) ma vuole piuttosto arricchire il contesto geografico, storico, religioso ed etnologico in cui si svolgono le avventure. La lettura di questa parte consentirà quindi al Narratore di ricostruire la particolare atmosfera che accompagna lo svolgersi di un'avventura, atmosfera che cambia ovviamente di terra in terra, di regione in regione e che può anche suggerire ai Personaggi degli spunti su come comportarsi in determinate situazioni o quale condotta tenere con gli abitanti.

Infine la **Sezione III: La congiura di Gareth** è un'avventura introduttiva, concepita per Personaggi di Livello 7-12 e studiata particolarmente per i nuovi Personaggi e per le regole perfezionate. Vi sono ammessi tutti i tipi di Personaggi (Avventurieri, Guerrieri, Maghi, Vagabondi, Druidi, Iniziati, Elfi e Nani) ad eccezione degli Halfling, che evitano le grandi città abitate da uomini. Lo sfondo particolare di questa avventura - un torneo - la rende adatta specialmente ai Guerrieri. La distribuzione ottimale è un gruppo da 3 a 5 Personaggi, di cui 2 Guerrieri.

Tieni comunque presente che si possono giocare con le regole di base anche le avventure concepite per il perfezionamento del gioco: basta omettere le indicazioni superflue. Viceversa è anche possibile giocare le avventure di base con le regole perfezionate: il Narratore deve allora adattare i punteggi necessari e in parte può determinarli da solo. Qualche indicazione su come regolarsi in questi casi si trova al cap. *15.* della *Congiura di Gareth.*

Come vedi **Uno sguardo nel buio** è un sistema aperto: quelli che trovi in questo libro sono in fondo dei semplici suggerimenti per muoverti con maggior coerenza e precisione nel mondo dell'avventura fantastica.

Ma ricorda: il protagonista sei tu.

Indicazioni generali

Prima di affrontare la lettura del volume è assolutamente necessario prendere in considerazione le seguenti indicazioni.

Tempo

Le indicazioni di tempo si riferiscono sempre alla misurazione del tempo di Atlantide, vale a dire al tempo di gioco.

1 Scontro = 2 secondi di tempo di gioco.

1 Turno di gioco = 5 minuti di tempo di gioco

1 giorno = 24 ore di tempo di gioco

Ci sarà corrispondenza con il nostro tempo reale solo nel caso in cui si indichi una durata per determinate azioni.
Esempio: per compiere un miracolo un Iniziato deve alzare al suo Dio una supplica di 3 Scontri di durata. Con "3 Scontri" si intende che l'Iniziato deve pregare per 6 secondi.

Dadi

Il dado a 20 facce può essere usato anche per determinare percentuali, sempre però moltiplicando il risultato per 5. Se esce 1 sul D20 significa il 5%; se esce il 10, il 50%; il 20, il 100%. Se nel testo si parla di una probabilità dell'80%, sarà necessario che esca un numero da 1 a 16; se la probabilità è del 15% dovranno uscire i numeri da 1 a 3. D/2 significa D6:2, dove il risultato va arrotondato.

Abbreviazioni

Abi = Abilità
Cor = Coraggio
Fas = Fascino
For = Forza
Int = Intelligenza
Res = Resistenza
Vel = Velocità
F = Fronte
L = Lato } sul Foglio di Orientamento
R = Retro
PAtt = Punti di Attacco
PAtt+2 = Punto di Attacco aumentati di 2
AttR = Attacco Riuscito
PPar = Punti di Parata
PPar-2 = Punti di Parata diminuiti di 2
ParR = Parata Riuscita
PImp = Punti di Impatto
PPro = Punti di Protezione
PFer = Punti di Ferita
PA = Punti di Energia Astrale
PK = Punti di Karma
PV = Punti di Energia Vitale
PM = Punti di Movimento
TabVel 1, 2 = Tabella di Velocità 1, 2
ValCap = Valore di Capacità

1. Nuovi tipi di Personaggi

«Cinque tipi di Personaggi sono troppo poco»; «Quasi tutti i Personaggi di Atlantide sono Avventurieri e possono al massimo trasformarsi in Guerrieri; dove va a finire allora la libertà di scegliere?» Queste e altre domande dei molti giocatori che ci hanno scritto sono senz'altro legittime, *ma il gioco di base doveva essere un'introduzione* priva di grosse difficoltà: una varietà troppo ampia di Personaggi avrebbe finito col confondere i principianti.

Ora che il perfezionamento del gioco è finalmente pronto, si offrono molte possibilità in modo particolare all'Avventuriero, dal momento che quasi tutti i nuovi tipi di Personaggi hanno la caratteristica di essere accessibili agli Avventurieri. Quando l'Avventuriero ha raggiunto un certo grado della sua evoluzione arriva il suo grande momento: prende la decisione della sua vita, e da insignificante abitante di Havena si trasforma in potente sacerdote, o in un Druido circondato di mistero.

Personaggi

	Possibilità di evoluzione	Requisiti	
Avventuriero:	Guerriero	Cor 12,	For 12
	Vagabondo*	Abi 13,	Cor 13
	Druido*	Int 13,	Cor 13
	Iniziato*	Int 13,	Fas 13
Guerriero:	–	Cor 12,	For 12
Mago:	–	Int 12,	Fas 12
Nano: (For12, Abi12)	Druido*	Int 13,	Cor 13
	Iniziato*	Int 13,	Fas 13
Elfo:	–	Abi 12,	Int 12
Halfling:*	–	Abi 13,	Int 13

* Nuovi tipi di Personaggi

1.1. Il Druido

Sui Druidi non circolano molte notizie. Quel poco che è dato di sapere da fonti ufficiali fornisce l'immagine di un gruppo estremamente esclusivo e potente di uomini bianchi, che praticano un tipo molto particolare di magia con l'aiuto di formule e rituali.

Un Druido è una persona, uomo o donna, che si dedica intensamente allo studio delle forze magiche del suolo, accedendo in questo modo ad un sapere oscuro e potente. Come può confermarvi qualsiasi Avventuriero, specialmente se ha già avuto una volta a che fare con loro, i Druidi sono figure estremamente misteriose: pare che un'aura tenebrosa li circondi. L'incontro con un Druido suscita in molte persone una sensazione assai spiacevole, paragonabile al ricordo della propria mortalità.

Dicerie circa lugubri rituali - si vocifera persino di sacrifici umani - non contribuiscono di certo a renderli più benvoluti alla popolazione di Atlantide. E tuttavia molte leggende di Atlantide narrano di grandi gesta eroiche di alcuni Druidi, che riuscirono a scongiurare distruzioni e miserie. Per questo motivo molta gente ad Atlantide li considera con sentimenti contrastanti, e in realtà nessuno sa bene come ci si deve comportare con loro.

Contribuisce senz'altro a tale incertezza il fatto che i Druidi non mettono mai per iscritto cose che riguardano i loro insegnamenti o conoscenze, né li rendono in altro modo accessibili agli estranei. Ogni giovane Druido deve impegnarsi, all'inizio del suo periodo di studi, a imparare tutto a memoria e a tramandarlo solo ad altri Druidi. Certo, anche altre categorie, come i Maghi ad esempio, hanno i loro segreti; ma nessun gruppo è così chiuso come quello dei Druidi.

È oltremodo difficile comprendere le ragioni che spingono i Druidi all'avventura. Le opinioni in merito sono discordi. Non sono particolarmente interessati alla ricerca di oro e di pietre preziose, anche se ciò potrebbe certamente essere un aiuto nella loro difficoltà di relazione con gli uomini normali. Ma pare che i Druidi non si rendano conto di questo loro problema. Nessuno tenti però di sottrarre a un Druido la parte di bottino *che gli spetta ... ad Atlantide si raccontano storie* raccapriccianti sugli imbecilli che ci hanno provato.

Nemmeno il desiderio di conoscenza sembra essere per loro una forte motivazione, come lo è, ad esempio, per i Maghi. I Druidi riescono al massimo a mostrare un interesse solo superficiale per la maggior parte di quegli oggetti, formule magiche e cose analoghe che fanno battere il cuore dei Maghi. Qualcuno sostiene persino che i Druidi prendono parte alle avventure esclusivamente perché traggono nuova forza dalla lotta e dallo spargimento di sangue; opinione, questa, che viene condivisa dalla maggior parte della popolazione ma che incontra grande scetticismo presso le autorità. Quanto ai Druidi, essi si trinceranno come al solito dietro una cortina di silenzio.

Regole specifiche

Accade molto di rado che un Druido inizi la sua esistenza come tale. Di solito succede che un altro tipo di Personaggio, Avventuriero o Nano, scopra a un certo punto la sua predisposizione ad essere Druido e si evolva quindi in questa direzione. Può diventare Druido soltanto chi abbia raggiunto un alto punteggio - almeno 13 - di Coraggio e Intelligenza, il che può verificarsi o alla nascita di un Personaggio, o nel corso della vita di un Avventuriero o di un Nano.

Inoltre deve trovare un Druido - che di solito è il Narratore - disposto ad accettarlo come apprendista. Sarà il Narratore, o il giocatore che ha scelto di essere il Druido istruttore, a decidere quali incantesimi l'apprendista sia in grado di imparare. Per mantenere quell'alone di mistero che dovrebbe circondare ogni Druido, è meglio che le formule magiche e i rituali rimangano un segreto tra il giocatore e il Narratore, e non vengano rese note a tutti i giocatori. Ovviamente non si può evitare che altri Personaggi vedano il Druido nell'atto di compiere qualche incantesimo, però le procedure di una formula o di un rito dovrebbero restare segrete.

Un limite proprio di ogni Druido, anche se non lo riconoscerebbe mai, è che non può assolutamente superare i 10 Punti di Fascino. Gli Avventurieri e i Nani che al momento della loro assunzione tra i Druidi hanno più di 10 Punti di Fascino, perdono con la loro consacrazione a Druido tutti i punti eccedenti. Ciò deriva dalla dubbia fama dei Druidi, e dipende anche dal modo di fare e presentarsi degli stessi Druidi, che non sono certo tipi tali da suscitare simpatia. Questa limitazione ha come conseguenza un limite massimo del 50% per tutte le Capacità di comunicativa (vedi il cap. 2.) e si fa sentire in particolare quando si concludono degli affari, ad esempio nella contrattazione per l'acquisto di armi o armature.

In linea di massima i Druidi hanno un atteggiamento contraddittorio nei confronti dell'avventura e dell'uso delle armi. Mentre non rifiutano per principio l'impiego delle armi, o non lo ritengono - come alcuni Maghi - un ripiego, non sono in grado, per i loro particolari poteri magici, di usare armi o armature di ferro. Per questo il Druido usa più di frequente armi non molto comuni, quali il boomerang e la fionda. Un elemento di grande importanza nell'equipaggiamento di un Druido è rappresentato da un pugnale di vetro vulcanico, che è l'oggetto in cui si focalizzano i suoi poteri magici: un po' come la bacchetta magica del Mago.

Come il Mago, anche il Druido si serve per i propri incantesimi di Punti di Energia Astrale, che riceve, assieme al pugnale, quando viene accolto nella comunità. I Punti di Energia Astrale di un Druido all'inizio di carriera ammontano a 20. Analogamente a quanto succede per il Mago, anche il Druido che abbia raggiunto un nuovo Livello deve decidere se aumentare la propria Energia Vitale o Astrale lanciando 1D6 e sommando il risultato ai PV e PA di cui già dispone.

A discrezione del Narratore, il Druido ha un'ulteriore possibilità di accrescere i suoi Punti di Energia Astrale tramite la partecipazione ad un'importante cerimonia sacrificale druidica. Coloro che prendono parte alla cerimonia lanciano 2D6 e aggiungono il numero che esce al loro punteggio di Energia Astrale. Va detto che queste cerimonie comportano non pochi rischi, e può accadere che il Druido che vi partecipa perda molti Punti di Energia Astrale, o vi trovi persino la morte. Cerimonie come queste dovrebbero svolgersi solo di rado e solo all'interno di un'avventura.

In breve

Requisiti fondamentali: Coraggio e Intelligenza almeno 13 punti.

Pregi: Attitudine alla magia.

Difetti: Il suo punteggio di Fascino non può superare 10; non può usare né armi né armature di ferro; valore massimo 10 per le Capacità di comunicativa.

Energia Vitale: 30 PV*

Energia Astrale: 20 PA

* Avventurieri e Nani mantengono, all'atto della loro consacrazione, il punteggio di Energia Vitale che hanno in quel momento.

1.2. L'Halfling

Negli ultimi decenni si assiste ad una singolare evoluzione degli Elfi, osservata con interesse anche dagli studiosi.

Nelle biblioteche dei dotti di Atlantide continuano ad arrivare notizie secondo le quali anche gli Halfling, di cui era nota l'estrema paura dell'uomo, lasciano la loro patria, situata a nord del Sass de la Salamander, e si spostano verso le zone abitate dall'uomo.

E di fatto si racconta persino di relazioni tra gli Halfling e i normali Elfi, e anche di Elfi che sono stati riconosciuti dalla comunità degli Halfling, dato che evidentemente hanno avuto origine da antiche relazioni tra questi due tipi di Elfi. Queste notizie hanno suscitato vivo stupore, perché fino a questo momento si era dell'opinione che l'abisso tra gli Halfling e i semplici Elfi non avrebbe potuto essere più profondo. Gli Elfi, dal canto loro, liquidano con troppa spigliatezza queste notizie come stupide chiacchiere degli uomini, e cambiano argomento con la sottile ironia loro propria.

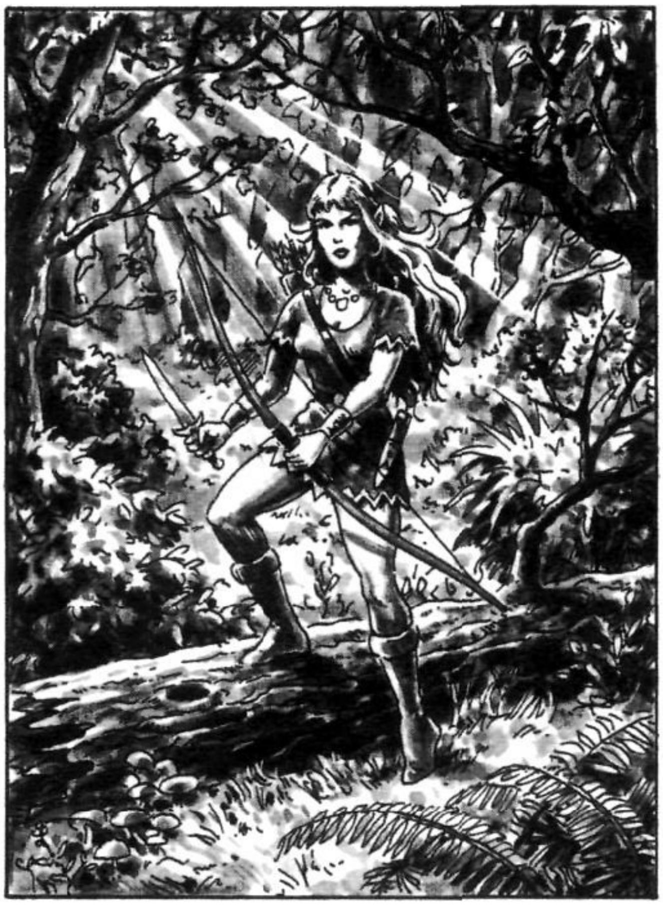
Fisicamente i due tipi di Elfi non presentano quasi differenze: l'unica, degna di menzione, è che gli Halfling sembrano essere un pochino più alti degli uomini e degli Elfi normali. Nella concezione etica e nelle abitudini di vita non si diversificano dagli Elfi normali; negli Halfling "autentici" si nota al massimo la sporadica comparsa di una forte nostalgia dei loro boschi e un'eccessiva avversione per il mare. E si può capirli: gli Halfling stanno lasciando ora, per la prima volta dopo secoli, la loro amata patria.

Non deve essere taciuta una caratteristica importante che distingue gli Halfling da tutti gli altri Elfi: i loro poteri magici sono di genere tutto diverso. Mentre gli Elfi si servono delle normali formule magiche - le stesse che vengono usate dai Maghi - gli Halfling si sono specializzati nel ramo della magia della comunicazione e della magia della natura tralasciando del tutto la magia consueta. Circostanza, questa, che ha prodotto grande scompiglio negli ambienti della magia di Atlantide: per la prima volta si è in presenza di un settore della magia che finora era prerogativa di esseri non umani. E gli Halfling non mostrano il minimo interesse ad istruire nelle loro arti i Maghi uomini.

Al pari dei loro più diffusi parenti, gli Halfling preferiscono armi veloci e leggere, quali spade, pugnali e in particolare l'arco lungo. Un'altra caratteristica è il loro notevole disprezzo nei confronti di armi più moderne, come la balestra.

Regole specifiche

Halfling bisogna nascere. Gli Halfling hanno bisogno dell'Energia Astrale con la quale operare i



loro speciali prodigi. Un Halfling inizia la sua carriera con 30 Punti di Energia Astrale e 25 di Energia Vitale. Come tutti gli altri Personaggi che sanno di magia anche l'Halfling dovrà decidere, al momento di passare a un Livello superiore, se aumentare il suo punteggio di Energia Vitale o Astrale. Il giocatore lancia allora 1D6 e aggiunge il numero uscito al proprio punteggio.

Come gli Elfi, anche gli Halfling possono usare tutte le armi e le armature di Atlantide, ad eccezione delle armature da cavaliere e delle armi a due mani.

In breve

Requisiti fondamentali: Intelligenza e Abilità almeno 13 punti.

Pregi: attitudine alla magia.

Difetti: non può usare armi a due mani né armature da cavaliere.

Energia Vitale: 25 PV.

Energia Astrale: 30 PA.

1.3. Il Vagabondo

La vita ad Atlantide è dura, fin dalla nascita. La maggior parte dei suoi abitanti vive più male che bene lavorando con le proprie mani nelle campagne, o come artigiani nelle grandi città. Ma parecchi trovano insopportabile la prospettiva di passare la propria esistenza nella monotonia di simili fatiche quotidiane. Cosa si può fare? Siffatti inquieti giramondo sono sempre esistiti, e ci saranno anche in futuro. Vivono più della loro abilità e arguzia che del cosiddetto lavoro onesto. Alcuni di questi si uniscono in gruppi, riuscendo in tal modo a raggiungere persino un certo benessere. La definizione usata ad Atlantide per gente di questo tipo è "Vagabondo".

Non si può certo dire che questo nome incuta rispetto, o che queste persone vengano stimate, sebbene molti di loro siano riusciti ad ottenere un'ottima reputazione grazie alle loro conoscenze di medicina e alla capacità di raccontare leggende; ma vengono considerati delle eccezioni, indipendentemente dal loro numero.

I Personaggi di Atlantide non condividono questo giudizio piuttosto negativo sui Vagabondi; al contrario, la maggior parte di loro è contenta di avere uno o due Vagabondi vicino a sé.

Per il loro particolare stile di vita e per il fatto che il loro benessere è spesso legato a mente e mani leste, i Vagabondi sono i migliori "discepoli" di Atlantide. Nessun altro Personaggio è così abituato a perfezionare le proprie qualità e ad accumulare sapere quanto il Vagabondo, e nessun altro Personaggio visita con tanta frequenza i templi della Dea della Sapienza, se si escludono ovviamente gli Iniziati della Dea. Ne consegue che i Vagabondi sono tra i migliori dotti e terapeuti di Atlantide, e inoltre si distinguono anche in altri campi. Se questa non è una buona ragione per portarli con sé in imprese piene di pericoli...

Regole specifiche

Per diventare Vagabondo, un Avventuriero deve avere almeno 13 di Abilità e Coraggio.

Solo raramente si può nascere Vagabondo. Il Vagabondo deve rinunciare ai privilegi dei Guerrieri per quanto concerne le armi e le armature; per il resto può usare qualsiasi tipo di arma o armatura. La loro particolare disposizione ad apprendere si

nota dal fatto che adoperano la tabella delle Capacità facili per tutte le Capacità.
I Narratori che intendono rinunciare al sistema delle Capacità possono simulare le particolarità di questo Personaggio permettendogli di aumentare due Qualità di 1 punto o una Qualità di 2 punti quando passano di Livello. Dovrebbero però in questo caso chiarire sin dall'inizio che i punti di Qualità concessi verranno nuovamente perduti in caso di un successivo passaggio di Livello. In altre parole, devono servire solo da compensazione del mancante sistema delle Capacità.

In breve
Requisiti fondamentali: Coraggio e Abilità almeno 13 punti.
Pregi: miglioramento particolarmente facile delle Capacità o aumento dei valori di Qualità.
Difetti: non può usare armature da cavaliere né armi a due mani.
Energia Vitale: 30 PV*.

* Alla nascita; altrimenti rimangono i PV esistenti.

1.4. L'Iniziato degli Dei

Anche Atlantide non può esistere senza delle divinità che governino i suoi destini. L'influenza delle potenze cosmiche, e del Dio Praios in particolare, è chiaramente evidente intorno ai nostri Personaggi. Non c'è quindi da stupirsi che si siano evolute delle religioni che adorano queste divinità e fanno sacrifici in loro onore. Il pantheon più importante di Atlantide è quello dei Dodici Dei, che vengono presentati in questo volume nella *Sezione II: Atlantide*. Noi ci occuperemo solo delle religioni di questi dei e del clero del loro più temibile avversario, il Dio senza Nome.

Com'è universalmente noto ogni religione ha bisogno di sacerdoti, e ciò vale anche per le religioni di Atlantide. Una particolarità, tuttavia, comune alla maggior parte delle religioni di Atlantide è che i loro sacerdoti partecipano all'avventura assieme agli altri Personaggi.
Va da sé che questi "sacerdoti erranti" rappresentano solo una piccola parte del clero di Atlantide.
Quasi tutti gli Iniziati delle religioni ufficiali stanno per lo più al tempio o nelle loro parrocchie, e officiano cerimonie sacrificali o recitano preghiere di raccoglimento. Ma ci sono sempre alcuni sacerdoti che si dedicano a "funzioni" di altra natura. Le ragioni di questo singolare comportamento sono molteplici e dipendono comunque dalla natura della divinità in questione: così i sacerdoti e le sacerdotesse della Dea della guerra Rondra partono per conquistare fama con la spada; mentre agli Iniziati della Dea della magia Hesinde interessa, ad esempio, raccogliere oggetti magici.
Qualunque sia il motivo che spinge un Iniziato a lasciare il proprio tempio e vivere l'avventura, egli sarà sempre ben accolto dai suoi compagni, visto che ha il potere di operare dei prodigi che non hanno nulla da invidiare a quelli dei Maghi o dei Druidi. I sacerdoti, a dire il vero, non possono essere mai del tutto sicuri che i loro miracoli riescano - ciò dipende interamente dalla benevolenza della divinità protettrice - e anche il loro zelo missionario può urtare qualche Nano o Guerriero; tuttavia un Iniziato rappresenta sempre un arricchimento per il gruppo di Personaggi.

Regole specifiche

Gli Iniziati sono uomini che si sono votati al servizio degli Dei. Ma anche Nani e Avventurieri possono diventare Iniziati, anche se delle rigide norme regolano la scelta della divinità da seguire. Il dio dei Nani è Ingerimm, e un Nano può mettersi al servizio di un altro Dio solo se ottiene 19 o 20 lanciando il D20 (il Personaggio può tentare solo una volta!). E anche se ottiene questo risultato gli sarà negata la consacrazione a Efferd e a Rajha, per via di certi contrasti tra gli Dei. Gli Elfi adorano i loro Dei, e *non possono* ottenere la consacrazione anche se si sono convertiti alla fede dei Dodici Dei. Requisito fondamentale per essere accettato come sacerdote di una religione è un alto punteggio di Intelligenza e Fascino (entrambe almeno 13). Con l'iniziazione si ottengono 15 Punti di Karma, che funzionano come i Punti di Energia Astrale dei Personaggi in grado di fare magie, ma che vengono impiegati per la forza divina di compiere miracoli.
Il "compiere miracoli" si differenzia in modo sostanziale da ciò che fanno gli esperti di magia. Poiché la forza di un miracolo deriva all'Iniziato dal suo Dio, egli dovrà rivolgersi a quest'ultimo

con una preghiera meditativa più o meno lunga, affinché la divinità consenta che si compia un determinato miracolo. L'energia che un Iniziato deve impiegare in preghiera non è sempre la stessa, ma cambia a seconda della portata del miracolo, del credito che l'Iniziato gode presso il Dio e della imperscrutabile volontà di questo. La possibilità di riuscita di ogni singolo miracolo viene indicata nel sottocapitolo *3.6. I Miracoli degli Iniziati.*

Come i Maghi - che a ogni passaggio di Livello devono decidere se aumentare il loro punteggio di Energia Astrale o Vitale - anche l'Iniziato deve scegliere in questa occasione tra l'aumento della sua Energia Vitale o del suo Karma. Quando ha deciso lancia 1D6 e aggiunge il risultato al punteggio in questione.

Dal momento che gli Iniziati cominciano il gioco con un punteggio di Karma piuttosto scarso, hanno bisogno di rimpinguare la loro scorta di "grazia divina". E questa la ottengono convertendo gli infedeli, e cioè i seguaci di altre religioni, con la Capacità di "convertire" che viene descritta nel capitolo sulle Capacità. Ciò significa che per poter essere usata dagli Iniziati questa Capacità deve essere introdotta nel gioco anche se non si usa il sistema delle Capacità. In questo caso la Capacità viene considerata come una Qualità aggiuntiva con un valore iniziale di 5, che può essere aumentato di 1 punto per ogni passaggio di Livello. Per ogni conversione riuscita l'Iniziato ottiene ulteriori Punti di Karma, come viene descritto nel capitolo sulle singole Capacità. Se un miracolo richiede più Punti di Karma di quanti ne possiede un Iniziato, costui perde i suoi restanti PK nel vano tentativo di attirare l'attenzione del suo Dio. Questi Punti di Karma, ottenuti convertendo, rappresentano in ogni caso (e indipendentemente da quale versione di questa Capacità si faccia uso) solo un supplemento del punteggio momentaneo di Karma di un Iniziato, e *non* servono ad accrescere il suo punteggio di base. In altre parole: questi punti sono destinati ad essere usati soltanto durante l'avventura in corso. Nel periodo tra un'avventura e l'altra il punteggio di Karma ottenuto con le conversioni decade, e l'Iniziato comincia l'avventura seguente con il suo normale punteggio di Karma. Questa circostanza spiega l'enorme interesse di tutti gli Iniziati alla conversione di avversari, che arriva talvolta a impedire agli altri Personaggi di uccidere i nemici vinti.

(Com'è noto, è piuttosto difficile riuscire a convincere i morti.)

Un altro svantaggio degli Iniziati - che peraltro viene compensato dal potere dei miracoli che sono in grado di compiere - è il fatto che le comunità di fede di Atlantide impongono ai loro Iniziati precetti ben determinati, dalla cui osservanza dipende la benevolenza degli Dei. La trasgressione di un Iniziato ha come conseguenza che quest'ultimo perde immediatamente *tutti* i Punti di Karma per il resto dell'Avventura.

Oltre ai precetti di cui sopra, vale per tutti gli Iniziati l'obbligo di onorare gli animali simbolici del proprio Dio e di non arrecar loro alcun tipo di danno.

In breve

Requisiti fondamentali: Intelligenza e Fascino almeno 13 punti.

Pregi: può fare miracoli.

Difetti: non può usare né armature da cavaliere né armi a due mani, deve rispettare i precetti religiosi.

Energia Vitale: assume il punteggio di Energia Vitale (PV) già a disposizione.
Karma: 15 PK.

1.5. Gli Dei e i loro Iniziati

Nelle pagine seguenti vengono presentati i singoli Dei di Atlantide e i loro Iniziati. La descrizione è volutamente generica, allo scopo di permettere al Narratore una maggiore libertà nella formazione di una comunità di fede. Bisogna però tener presente che i Dodici Dei fanno parte di un pantheon e, nonostante qualche bisticcio nei momenti difficili, collaborano tra di loro magari brontolando. Lo stesso vale anche per i loro discepoli.

Praios

Dio del sole e della legge

Praios, che si festeggia nel giorno del solstizio d'estate, è, come si conviene a un Dio del sole, il più in alto tra gli Dei di Atlantide. Anche la sua chiesa è organizzata di conseguenza: una struttura rigidamente gerarchica con un unico capo, chiamato *Messaggero di Luce*, che risiede tradizionalmente a Bosparan, ma all'occorrenza si trasferisce a Gareth. Gli Iniziati di Praios si riconoscono facilmente dai loro abiti di colore oro scuro, e dal comportamento improntato ad una certa arroganza ed autoritarismo. Conformemente alla dottrina di Praios, che vede nella magia un tentativo eretico di svilire la potenza degli Dei, la chiesa di Praios, detta anche *Comunità di Luce,* respinge qualsiasi forma di magia. Per questo la collaborazione tra un Iniziato di Praios e un Mago, Druido o Elfo è ipotizzabile solo in caso di assoluta necessità. I miracoli dei sacerdoti di Praios sono tra i più potenti di Atlantide; gli stessi Iniziati hanno fama di impiegare spesso inadeguatamente i loro poteri per cercare di fare colpo, quando ad esempio Praios fa sentire la sua collera e manda sulla terra un fascio di raggi solari simili ad un lampo. Ma anche i precetti degli Iniziati di Praios sono molto rigidi: non possono né nascondersi né piegarsi ad altra autorità che quella divina. Concretamente ciò significa che anche in situazioni d'emergenza non possono prendere ordini da nessun altro. Inoltre sono obbligati a dire sempre la verità.

Rondra

Dea della tempesta e della guerra

Come ci si deve aspettare da una Dea della guerra, la comunità dei seguaci di Rondra, chiamata anche *Lega della Spada*, fa pensare più a un ordine cavalleresco che a una comunità religiosa.
La propagazione della fede con le armi è del tutto conforme al volere della Dea, e in questo i suoi Iniziati sono piuttosto zelanti. I templi della Dea, simili a fortificazioni, sono custoditi in gran parte da servi e laici, mentre i suoi sacerdoti girano il paese e conducono sanguinose battaglie in onore di Rondra. Le offerte che Rondra apprezza maggiormente sono di sangue e armi, e le cerimonie sacrificali a lei dedicate avvengono per lo più prima e dopo uno scontro armato. I giorni di festa solenne di questo culto variano da tempio a tempio, ma coincidono sempre con anniversari di gloriose vittorie sul campo dell'onore. Com'è logico, l'abito di un Iniziato di Rondra è una cotta di maglia e il suo precetto è di non rifiutare mai una sfida. I miracoli di Rondra sono generalmente miracoli specifici per armi e assalti.

Efferd

Dio dell'acqua, dell'aria e della navigazione

Si possono incontrare i sacerdoti del Dio dell'acqua, nel loro abito verde-blu, su tutte le coste di Atlantide, nel più profondo interno del paese, lungo i fiumi e nelle oasi. I miracoli a disposizione degli Iniziati di questo Dio non offrono praticamente possibilità di impiego in battaglia, mentre facilitano la sopravvivenza e il movimento sulle acque. Le offerte preferite da Efferd sono pesci e frutti di mare sulla costa, e gocce d'acqua e frutta nelle zone dell'entroterra. Dai precetti degli Iniziati traspare chiaramente l'antagonismo del Dio con il Dio del fuoco Ingerimm: gli Iniziati di Efferd devono tenersi lontani da ogni tipo di fuoco. Non possono accendere né trasportare fuoco - quindi nemmeno fiaccole o lanterne - e di notte, ad esempio, devono rimanere distanti dai fuochi da campo.

Travia
Dea del focolare e dell'ospitalità

Gli Iniziati di questa Dea, vestiti di fluttuanti abiti giallo-arancione, non partono per l'avventura e quindi non possono essere Personaggi del gioco. I loro templi, tuttavia, concedono asilo ai fuggiaschi, fintanto che questi non approfittano troppo dell'ospitalità del tempio. Possono rappresentare quindi per i Personaggi un luogo di salvezza per sfuggire agli inseguitori, ma possono d'altro canto impedire la cattura di qualche furfante rifugiatosi nel tempio.

Boron
Dio della morte e del sonno

A nessuno piace che gli si ricordi la morte; per questo anche gli Iniziati di Boron, avvolti nei loro abiti neri, sono, al pari dei Druidi, ospiti non molto graditi nelle città e nei villaggi di Atlantide. E pensare che le campagne di diffusione della fede di Rondra costano più vite umane che non le cerimonie degli Iniziati di Boron, nelle quali si dà più peso alla "morte minore" - cioè il sonno - e al ruolo secondario di Boron quale Dio dell'oblio. La sepoltura dei morti in tutti i culti dei Dodici Dei si svolge secondo il rituale degli Iniziati di Boron, e nelle città che non ne permettono il culto esistono zone speciali fuori della cinta muraria, in cui gli Iniziati del Dio della morte possono celebrare i loro riti. I miracoli degli Iniziati di Boron non riguardano tanto la morte quanto il sonno, le condizioni d'estasi e l'oblio. Interessante anche l'obbligo degli Iniziati: quello del silenzio. I sacerdoti di Boron possono dire qualcosa solo una volta ogni Turno di gioco e non più di una frase. Questa limitazione viene rinnovata ad ogni Turno di gioco: non è possibile pertanto accumulare frasi o tempo per parlare.

Hesinde
Dea della magia e della sapienza

Se si prescinde dalle scuole dei Maghi, che sono accessibili solo ai membri principianti e già ammessi all'associazione dei Maghi, i templi di Hesinde si potrebbero definire come le università di Atlantide. Gli Iniziati della Dea, vestiti di verde e giallo, amministrano, almeno nei templi più importanti, un vero tesoro di sapere e di magia. Infatti Hesinde considera tutti gli utensili magici di Atlantide come suo legale possesso; che presta, è vero, ai mortali, ma che può richiedere in ogni momento. Di conseguenza il precetto degli Iniziati è di scovare tutti gli utensili magici senza proprietario, o non usati secondo i dettami della Dea, e di consegnarli al tempio.

Firun
Dio dell'inverno e della caccia

Gli Iniziati di questo Dio, vestiti di bianco e blu ghiaccio, per lo più con orlature di pelliccia, hanno un aspetto burbero, perfettamente in sintonia con la stagione sulla quale regna il loro Dio protettore. La loro festività solenne è il solstizio d'inverno e il precetto è di non ridere mai. Ciò significa che *il giocatore* che impersona l'Iniziato di Firun non può ridere, anche se talvolta gli è permesso di *sorridere*. Probabilmente nessuno porterebbe con sé in un'avventura un Iniziato di Firun, se questi non avesse un vasto repertorio di miracoli legati al ghiaccio e alla caccia.

Tsa
Dea della nascita e del cambiamento

Tempo addietro gli Iniziati di Tsa, riconoscibili dalle loro tonache arcobaleno, erano oggetto di feroci persecuzioni, dal momento che si credeva che fossero in possesso del segreto dell'eterna giovinezza. Ora si sa che lo possiedono davvero, ma in forma tale da non invogliare nessuno a conoscerlo. I miracoli ad esso legati sono un chiaro esempio della filosofia degli Iniziati di Tsa, che è influenzata dal loro obbligo divino di non uccidere nessuno. Nonostante questo le *Lucertole dell'arcobaleno* - come talvolta vengono chiamati con riferimento ai loro abiti e all'animale che simboleggia la loro Dea - sono membri ben visti di molti gruppi di Personaggi, non da ultimo perché le imprese si pongono volentieri sotto la protezione di questa divinità.

Phex

Dio dei ladri e dei mercanti

Phex, che tra l'altro è anche Dio della notte, non gode di grande reputazione ad Atlantide, specialmente entro i confini dell'impero. E anche i suoi miracoli assumono una forma che bada più alla segretezza e al passare inosservati: tutto il contrario, ad esempio, dei modi tracotanti del culto di Praios. Anche i precetti degli Iniziati di Phex sono conformi alla natura del loro Dio, e impongono in sostanza di non fare nulla senza contropartita e di non perdere alcuna occasione di trarre profitto per se stessi. Ciò nonostante esistono alcuni gruppi di Personaggi che sono disposti ad accettare Iniziati di Phex tra le loro file, per approfittare dei loro miracoli.

Peraine

Dea della medicina e della fertilità

Gli Iniziati di Peraine, nei loro inconfondibili abiti verde argentato, sono soliti lasciare solo di rado le loro comunità o i templi; il che se da un lato contribuisce al loro prestigio presso la popolazione, dall'altro li rende poco interessanti quali figure di gioco. Il loro ruolo più importante nella vita dei Personaggi di Atlantide è quello di fonte di approvvigionamento di erbe medicinali e pozioni magiche.

Ingerimm

Dio del fuoco e della terra

Ingerimm, il più amato e secondo alcuni addirittura unico Dio dei Nani, ha molti seguaci anche tra gli esseri umani di Atlantide. In numerosi gruppi di Personaggi si possono incontrare suoi Iniziati, vestiti completamente in pelle e con la loro inseparabile lanterna. La loro continua ricerca di oggetti artistici in ferro battuto, o di armi di bella fattura da offrire al Dio; l'obbligo di portare sempre con sé una fiamma che non si deve spegnere, nonché di non far morire nessun fuoco, sono caratteristiche a volte davvero moleste, per non dire pericolose; quando ad esempio ci si voglia nascondere al buio per sfuggire agli inseguitori. Ma pareggiano questo inconveniente con i loro potenti miracoli di terra e fuoco.

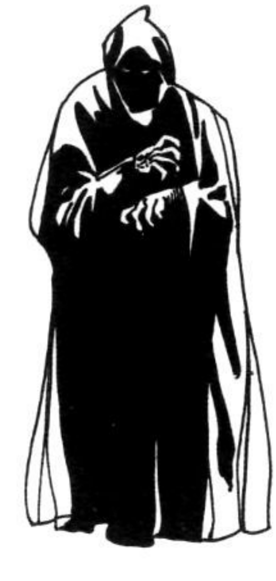
Rajha

Dea dell'ebbrezza e dell'estasi

Gli Iniziati di Rajha, che portano abiti rossi estremamente leggeri, non sono soliti lasciare i loro templi. E ciò non è nemmeno necessario, dal momento che c'è un enorme afflusso di persone d'ambo i sessi fermamente decise a convertirsi. Anche il tempio di Rajha può servire come rifugio per sfuggire ai persecutori, anche se ciò è accompagnato da una perdita non indifferente di energie; in cambio gli inseguitori vengono talmente distratti che dimenticano dopo poco tempo la ragione per cui sono entrati nel tempio.

Il Dio senza Nome

Il *Dio senza Nome* non appartiene alla schiera dei Dodici Dei. È anzi il loro più accanito avversario, e il suo scopo dichiarato è di annientare completamente i Dodici Dei e di regnare su Atlantide come unico e solo Dio. Lo appoggiano in questo una quantità innumerevole di sacerdoti, vestiti di nero e porpora, che tentano in continuazione di conquistare il potere in diverse parti di Atlantide. Hanno dalla loro la resistenza magica a malattie e infezioni, e inoltre l'arsenale magico del loro dio malvagio, che oltre a comprendere morte, pazzia e pestilenze, si estende fino all'evocazione di mostri raccapriccianti. I sacerdoti del Dio senza Nome dovrebbero essere condotti in linea di principio solo dai Narratori, per portare in scena degli antagonisti in grado di tener testa anche ai giocatori-Iniziati più potenti.



2. Le capacità dei Personaggi

Da giocatore esperto di **Uno sguardo nel buio** già conosci le Prove, e sai quando occorre superarne una: ogni volta che il giocatore vuol far compiere al Personaggio un'azione il cui esito sia incerto. Il giocatore dice ad esempio: «Alrik si arrampica sulla parete esterna della torre», e il Narratore normalmente replica: «Vorreì chiedere una Prova di Abilità». Ma così finisce con l'agevolare il Personaggio! Non occorre anche Forza, per arrampicarsi, e persino Coraggio, se si è molto in alto? Certo, un Narratore coscienzioso può esigere assieme le Prove di Forza, Abilità e Coraggio, ma dover lanciare tre volte il dado non rende di sicuro il gioco scorrevole. Poiché ci sono molte situazioni in cui un Personaggio deve mettere alla prova più Qualità contemporaneamente, e poiché esistono caratteristiche che non dipendono direttamente dalle Qualità, ma devono essere imparate - come ad esempio nuotare o andare a cavallo - abbiamo pensato di offrire al giocatore esperto il *Sistema delle Capacità*.

Ogni Personaggio di Atlantide dispone di una gamma di quelle che chiameremo *Capacità* e che definiscono la sua possibilità di superare determinate difficoltà. In queste situazioni vengono introdotte, al posto delle normali Prove, le cosiddette **Prove di Capacità**, da effettuarsi sempre con il dado a venti facce.

Per superare una Prova di Capacità il giocatore dovrà ottenere con il D20 un numero non superiore al punteggio della Capacità in questione; come per le altre Prove, basta un lancio riuscito per superare la difficoltà. Se per una determinata situazione non esiste la Capacità corrispondente, si farà allora una delle già note Prove di Qualità. Il Narratore non dovrebbe tuttavia permettere che vengano scansate le Prove di Capacità se viene usato il Sistema delle Capacità, e se la Capacità corrispondente viene prevista. Il grosso vantaggio del Sistema delle Capacità è che ogni Personaggio può decidere entro un certo limite quali delle sue Capacità intenda perfezionare e quali no.

Le Capacità

(Il numero indica il punteggio di base di ogni Capacità. Il punteggio di base (Valore di Capacità: ValCap) vale per la Capacità senza addestramento alcuno.)

Padronanza fisica

Combattimento senza armi	5
Combattimento a distanza	2
Arrampicarsi	4
Nuotare	2
Andare a cavallo	2
Aprire serrature/disattivare trappole	1
Destrezza	0
Fare nodi	3
Nascondersi	4
Nascondere oggetti	4
Non farsi notare	4
Trovare nascondigli segreti	1

Cultura

Leggere e scrivere	0
Curare ferite	2
Trovare piante medicinali	2
Neutralizzare veleni	0
Curare febbre e infezioni	2
Conoscere le lingue	0
Decodificare messaggi segreti	0
Elementi di fisica	0
Riparare armi	0
Elementi di alchimia	0
Analisi alchimistica	0
Preparare veleni e pozioni	0
Preparare medicine e antidoti	0

Comunicativa

Diplomazia	2
Conversione (Iniziati)	3
Indurre	2
Convincere	2
Suonare e cantare	4
Raccontare leggende	3
Seduzione	4
Travestirsi	2
Illusionismo	0
Gioco d'azzardo	1
Valutare	4
Mercanteggiare	4

Sopravvivenza

Riconoscere punti cardinali	5
Cartografia	2
Orientamento	2
Botanica	4
Riconoscere pericoli	1
Previsione del tempo	4
Trovare cibo	4
Mettere trappole	2
Seguire tracce	2
Zoologia	2
Addestrare animali	2
Sesto senso	1
Distinguere odori e sapori	1

Aumento del Valore di Capacítà

Capacità facile*			Capacità normale*			Capacità difficile*		
ValCap	PCap	Duc	ValCap	PCap	Duc	ValCap	PCap	Duc
1	1	1	1	1	2	1	1	10
2	1	5	2	1	10	2	1	20
3	1	10	3	1	20	3	1	40
4	1	15	4	1	30	4	2	60
5	1	25	5	1	50	5	2	100
6	1	35	6	1	70	6	3	140
7	1	50	7	1	100	7	3	200
8	1	65	8	2	130	8	4	260
9	1	80	9	2	160	9	5	320
10	2	100	10	3	200	10	5	400
11	2	120	11	3	240	11	6	480
12	3	145	12	4	290	12	6	580
13	3	170	13	5	340	13	7	680
14	4	200	14	6	400	14	7	800
15	5	225	15	7	450	15	8	900
16	6	260	16	7	520	16	9	1040
17	6	290	17	7	580	17	9	1160
18	6	330	18	8	660	18	10	1320

* *Facile, normale, difficile:* studiando le descrizioni delle singole Capacità ti accorgerai che per un tipo di Personaggio è facile aumentare una Capacità, mentre la stessa presenta difficoltà per un altro tipo di Personaggio. Così, ad esempio, il Guerriero impara ad andare a cavallo senza fatica (*facile*), mentre il Nano non riuscirà mai a prendere confidenza con quest'arte (*difficile*).

Ad ogni aumento del Valore di Capacità corrisponde un aumento delle possibilità di riuscita del 5%. Esiste un limite massimo comune oltre il quale le Capacità non possono migliorare, che è fissato al Valore di Capacità **18**: vale a dire 90% di probabilità di riuscita.
Un aumento del Valore di Capacità si ottiene ogni volta che si raggiunge un nuovo Livello; con l'impiego di *denaro*, sotto forma di tesori conquistati, e di *esperienza*, sotto forma dei cosiddetti Punti di Capacità. Ad ogni passaggio di Livello il Personaggio ottiene 10 *Punti di Capacità*, che potranno essere usati per perfezionare le proprie diverse Capacità. È possibile anche accantonare temporaneamente una parte di questi Punti di Capacità, qualora, a causa di determinate limitazioni d'apprendimento, il Personaggio non sia in grado di usarli tutti; oppure se intende raggiungere un alto valore in una Capacità difficilmente accessibile.
Inoltre il Personaggio deve investire corone e ducati d'argento. «Non capisco» potresti obiettare, «ci sono forse ad Atlantide dei bagnini che insegnano a nuotare a pagamento, tanto per fare un esempio?» No, naturalmente, ma un Personaggio che voglia imparare a nuotare deve mangiare e abitare da qualche parte durante il periodo in cui si esercita nel nuoto. Le indicazioni di prezzo per le Capacità sono in parte quelle del normale costo della vita; in parte il Personaggio deve però davvero pagare un insegnante, o i libri, se vuole apprendere una determinata Capacità.
Lo schema sopra riportato è suddiviso in Capacità *facili*, *normali*, *difficili*. La colonna a sinistra riporta i Valori di Capacità che si vogliono raggiungere (ValCap), quella centrale il costo in Punti di Capacità (PCap); mentre nella colonna a destra sono indicati i costi in ducati d'argento (Duc).
I Personaggi che intendono aumentare una Capacità di più di un grado per volta - tenendo presente che *non* è permesso un aumento del Valore di Capacità superiore a tre per volta - devono pagare le spese per ogni grado. Un Guerriero che voglia portare la Capacità «andare a cavallo» da 6 a 9, deve quindi spendere 1 + 1 + 1 = 3 Punti di Capacità e 50 + 65 + 80 = 195 ducati d'argento.
Nella descrizione delle singole Capacità viene indicato quale delle tre scale bisogna usare, e viene riportato il Valore iniziale della Capacità valevole per tutti i Personaggi al Livello 1. Inoltre ci sono le limitazioni nelle possibilità d'apprendimento, di solito in forma di determinati Valori minimi di Qualità che si devono raggiungere perché sia possibile un aumento del Valore di Capacità. Dopo queste concise informazioni si spiegherà che cosa

si intende con Capacità, e come deve essere usata nel gioco.

Un'ultima cosa: è possibile adattare al sistema delle Capacità anche quei Personaggi che abbiano già una lunga carriera alle spalle. Per fare questo basta prendere in considerazione quante volte il Personaggio sia passato ad un Livello superiore; si prendono i Punti di Capacità che gli spettano, si vaglia la sua situazione finanziaria in base ai denari a sua disposizione e si distribuiscono quindi soldi e Punti di Capacità tra le singole Capacità, come descritto sopra e naturalmente nel rispetto delle regole. Un Guerriero al Livello 10 avrà dunque a disposizione nove quote di Punti di Capacità per fissare il suo Valore di Capacità (nove perché ha iniziato dal Livello 1, e quindi è salito per la prima volta di Livello quando ha raggiunto il Livello 2).

Le Capacità nel gioco

I giocatori sono liberi di scegliere se includere nel gioco tutto il Sistema delle Capacità o solo una parte. Se scelgono la seconda possibilità devono badare che il numero complessivo delle Capacità usate sia divisibile per 5.

Questo è importante per la distribuzione dei Punti di Capacità quando si raggiunge un nuovo Li-

Capacità: Padronanza fisica

Combattimento senza armi					
Combattimento a distanza					
Arrampicarsi					
Nuotare					
Andare a cavallo					
Aprire serrature/disattivare trappole					
Destrezza					
Fare nodi					
Nascondersi					
Nascondere oggetti					
Non farsi notare					
Trovare nascondigli segreti					

Capacità: Comunicativa

Diplomazia					
Conversione (Iniziati)					
Indurre					
Convincere					
Suonare e cantare					
Raccontare leggende					
Seduzione					
Travestirsi					
Illusionismo					
Gioco d'azzardo					
Valutare					
Mercanteggiare					

Capacità: Cultura

Leggere e scrivere					
Curare ferite					
Trovare piante medicinali					
Neutralizzare veleni					
Curare febbre e infezioni					
Conoscere le lingue					
Decodificare messaggi cifrati					
Elementi di fisica					
Riparare armi					
Elementi di alchimia					
Analisi alchimistica					
Preparare veleni e pozioni					
Preparare medicine e antidoti					

Capacità: Sopravvivenza

Riconoscere punti card.					
Cartografia					
Orientamento					
Botanica					
Riconoscere pericoli					
Previsione del tempo					
Trovare cibo					
Mettere trappole					
Seguire tracce					
Zoologia					
Addestrare animali					
Sesto senso					
Distinguere odori e sapori					

vello: se vuoi sapere quanti Punti di Capacità riceverà il tuo Personaggio, devi semplicemente dividere il numero complessivo delle Capacità per 5.

Esempio: Decidi di introdurre nel gioco solamente 35 Capacità. In questo caso il Personaggio riceverà ad ogni Passaggio di Livello 7PCap (35 : 5 = 7) che può distribuire tra le sue Capacità.

I giocatori faranno una lista di tutte le Capacità impiegate nel gioco.

A lato sono riportate le tabelle delle Capacità. Le puoi fotocopiare e distribuire ai tuoi giocatori: a fianco di ogni Capacità verrà segnata la situazione aggiornata. Nel caso di un Personaggio nuovo si prende il Valore di Capacità iniziale.

Indicazione importante: non fare un uso *troppo ampio* delle Prove di Capacità. Non è necessario esigere una Prova d'arrampicamento da un Personaggio che deve tranquillamente scendere una scala, e se si reca al bagno pubblico si dovrebbe risparmiargli una Prova di nuoto.

Come per le Prove di Qualità bisogna lanciare il dado solo quando l'esito di un'azione non sia prevedibile.

Azioni particolarmente ardue prevedono una maggiorazione delle prove (Prova a cavallo + 5).

2.1. Le Capacità in dettaglio

Le 50 Capacità sono state ordinate per maggiore chiarezza in gruppi di Capacità affini tra di loro. I tipi di Personaggi vengono abbreviati, nelle descrizioni seguenti, con la lettera iniziale:

A: Avventuriero
G: Guerriero
V: Vagabondo
M: Mago
D: Druido
I: Iniziato
E: Elfo
H: Halfling
N: Nano

Per gli Iniziati ci sono dei Valori di Capacità differenti.

Per questa ragione gli dei vengono indicati di volta in volta con le seguenti abbreviazioni:

PR: Praios
RO: Rondra
EF: Efferd
BO: Boron
HE: Hesinde
FI: Firun
TS: Tsa
PH: Phex
IN: Ingerimm

2.1.1. Capacità di padronanza fisica

Poiché l'aumento delle doti meramente fisiche richiede un notevole dispendio di tempo, le Capacità di questo gruppo non possono essere migliorate di più di 2 gradi per ogni Passaggio di Livello.

Combattimento senza armi
Valore iniziale: 5 (A, G, N); 3 (M, E)
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Abi 11, For 12
Facile: V, D, I (RO, PH, IN), H, G
Normale: I (BO, PR, FI, TS), N
Difficile: A, M, I (EF, HE), E

Questa Capacità comprende tutti i tipi di combattimento che prevedono esclusivamente l'uso del corpo. Le regole per combattimenti di questo genere le troverai al sottocapitolo *5.3. Combattimento senza armi.*

I Personaggi con un Valore di Capacità 9-11 combatteranno senza alcuna modificazione delle regole. Per valori sotto il 9 è previsto un aumento sulla Prova di Abilità corrispondente alla differenza tra il Valore di Capacità e 9 (es.: Valore di Capacità 6, Prova di Abilità + 3), mentre per Valori di Capacità superiori a 11 si procede a una riduzione sulla Prova di Abilità corrispondente alla differenza tra il Valore di Capacità e 11 (es.: Valore di Capacità 15, Prova di Abilità - 4).

Combattimento a distanza
Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Abi 12
Facile: G, V, I (RO, FI), E, H
Normale: A, I (BO, PH, IN), N, D
Difficile: M, I (PR, EF, HE)

Il combattimento a distanza comprende tutte le armi da tiro e da lancio. Anche qui un Valore di

Capacità inferiore a 9 comporta un aumento sulla Prova di Abilità corrispondente alla differenza fino a 9, mentre per un punteggio superiore a 11 viene accordata una riduzione corrispondente alla differenza fino a 11.

Arrampicarsi

Valore iniziale: 4
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Abi 11, For 9
Facile: G, V, I (RO, PR, PH, IN), N, A
Normale: I (TS), H
Difficile: M, I (EF, BO, HE, FI), E, D

Arrampicarsi sugli alberi o sulle scale non dovrebbe presentare difficoltà per i Personaggi, e simili tentativi non vengono normalmente messi in discussione da Prove.
Ben altrimenti ci si comporta quando si tratta di scalare una montagna o i muri di una casa: il Narratore decide sulla difficoltà della scalata e trasforma le prove di conseguenza. Es.: roccia ripida: Prova normale di arrampicamento; parete rocciosa verticale, oppure muro esterno di maniero con buone commessure: Prova d'arrampicamento + 10.
Nel caso di arrampicate di maggiore durata si dovrebbe superare una prova ogni 10 metri.
L'uso delle corde non ha efficacia sulle prove d'arrampicamento, mentre ce l'ha invece sui danni provocati da cadute.
Nel caso di Personaggi cresciuti in montagna il Narratore può aumentare di 3 il Valore iniziale di questa Capacità, compensando però con una leggera riduzione dei Valori delle Capacità di nuotare e andare a cavallo.

Nuotare

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Abi 11, For 9
Facile: V, D, I (EF, FI, TS)
Normale: A, M, I (RO), E, G
Difficile: I (PR, HE, BO, PH, IN), H, N

Con questa Capacità si verifica l'abilità di un Personaggio a muoversi in acqua. Nel caso di Personaggi cresciuti su isole, vicino a fiumi o sulla costa, il Narratore può aumentare di 1 - 2 il Valore iniziale di questa Capacità, compensando però con una leggera riduzione dei Valori delle Capacità di arrampicarsi e andare a cavallo.
Un Personaggio può migliorare nel nuoto nel modo seguente:

ValCap	%	
2	0	Non sa nuotare
3	5	Può stare faticosamente a galla con PPro 0
4	10	Può stare facilmente a galla con PPro 0
5	15	
6	20	
7	25	
8	30	Abile nuotatore; può stare a galla anche con PPro 1; è anche un po' capace d'immergersi
9	40	
10	50	Può stare a galla anche con PPro 3 e un peso fino a 100 once
11	60	
12	70	
13	75	Ottimo palombaro
14	80	Può stare a galla con PPro 4
15	85	Può stare a galla con PPro 4 e un peso fino a 200 once
16	90	
17	95	Può stare a galla con PPro 5
18	100	Può stare a galla con PPro 5 e un peso fino a 200 once

La percentuale a fianco del ValCap indica la prestazione che può fornire un nuotatore di quel grado di Capacità. 100% vale per 18.

Un Personaggio con l'armatura da cavaliere annega subito. La Capacità "nuoto" viene completata dalla Resistenza dei Personaggi, che indica per quanto tempo un Personaggio può stare a galla (vedi il sottocapitolo *5.3.*).
Regola indicativa: per ogni Punto di Resistenza un Personaggio può stare a galla un Turno di gioco con PPro 0.
Con Protezione maggiore o pesi d'altra natura il tempo di nuoto si riduce del 10% per ogni Punto di Protezione. Anche la distanza che un nuotatore può percorrere dipende dalla Resistenza.

Punti di Resistenza	Distanza a nuoto per PRes con PPro 0	
1-10	40 m	La distanza percorribile a nuoto si riduce del 10% per ogni Punto di Protezione in più.
11-20	60 m	
21-30	80 m	
31-40	100 m	
41-50	110 m	
51-60	120 m	
61 e più	130 m	

Esempio: Un Personaggio con ValCap 10 e Res 40 può nuotare per 2000m (40 × 100m =4000m; 50% di 4000m = 2000m). Può stare a galla per 100 minuti (40 × 5 = 200 min.; 50% di 200 min. = 100 min.).

Andare a cavallo

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Abi 12, For 9
Facile: G, V, I (PR, RO)
Normale: A, M, I (BO, TS), E
Difficile: D, I (EF, HE, FI, PH, IN), H, N

Un Personaggio con Valore di Capacità 2 - 4 può reggersi su un cavallo condotto da un altro Personaggio. Un Personaggio con valore 12 viene già considerato un cavallerizzo di tutto rispetto.
La Prova di equitazione deve essere fatta in caso di prestazioni difficili e rischiose, come stare in equilibrio su passaggi stretti, saltare ostacoli, correre al galoppo in zone impervie o attraverso i vicoli di una città, galoppo libero eccetera.

Aprire serrature e disattivare trappole

Valore iniziale: 1
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Abi 12 (il Valore di Capacità non può mai superare l'Abilità)
Facile: V, M, I (PH, BO, IN), N
Normale: A, I (EF, HE)
Difficile: G, I (PR, RO, FI, TS), E, H, D

È la Capacità di usare grimaldelli e altri attrezzi per aprire porte e casse, nonché di capire come si possano disinnescare complessi meccanismi di trappole. Personaggi del Livello 1 con Abilità inferiore alla media (8, 9) iniziano il gioco con un Valore di Capacità 0, mentre Personaggi con un alto punteggio di Abilità (12, 13) partono con un Valore di 2. Questa Capacità non può nulla contro serrature bloccate magicamente. Il Narratore può operare una maggiorazione sulla Prova di Capacità nel caso di porte con serrature complicate o di trappole particolarmente elaborate.
La Capacità di disattivare trappole è stata concepita principalmente per avventure **Da solo** o per sedute di gioco veloci. Il Narratore può naturalmente segnare sulla carta una "trappola + 5" che i Personaggi dovranno disattivare lanciando il dado. Nelle avventure **Da solo** si procede spesso in questo modo.
Ma il Narratore che ama il suo lavoro escogiterà il meccanismo di una trappola, e sarà compito dei giocatori comprenderne il funzionamento e spiegare come i Personaggi intendano metterla fuori uso.

Destrezza

Valore iniziale: 0
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 11, Abi 13 (questo Valore di Capacità non può mai superare l'Abilità)
Facile: V, M, I (EF, PH), N
Normale: A, I (PR, TS, HE), E, G
Difficile: D, I (RO, BO, FI, IN), H

È la sveltezza di mano per eccellenza. I trucchi vanno dal gioco delle tre carte, con il quale si possono abbindolare i meno avveduti, fino al comune borseggio.

Fare nodi

Valore iniziale: 3
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Abi 12 (il Valore di Capacità non può mai superare l'Abilità)
Facile: A, V, D, I (HE, IN), G
Normale: M, I (EF, RO, BO, TS, PH), N
Difficile: I (PR, FI), E, H

Nella vita di un Personaggio si presentano spesso situazioni che richiedono il ricorso a questa Capacità. Mentre per il nodo semplice o quello a fiocco basta un valore di 3, nodi meno comuni o con caratteristiche particolari - come quelli da barca o da roccia - richiedono un punteggio maggiore. Questa Capacità comprende il fare e disfare correttamente nodi, nonché conoscere il loro uso.

Nascondersi

Valore iniziale: 4
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Abi 10
Facile: V, I (TS, BO, PH), A
Normale: G, D, I (RO, EF, IN), N, E, H
Difficile: M, I (HE, FI)

Questa Capacità comprende tutti i modi di sot-

trarsi a sguardi estranei all'aperto o al chiuso, come ad esempio il confondersi abilmente nell'ombra e l'uso di rami quale materiale mimetico. Fattori come tempo, distanza, ora e luogo giocano un ruolo importante per questa Capacità. Un Personaggio in fuga non può ovviamente nascondersi così abilmente come un altro che abbia il tempo di mimetizzarsi per un'ora.
Il Narratore deve tenere in considerazione i diversi fattori servendosi di aggiunte e detrazioni.

Nascondere oggetti

Valore iniziale: 4
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Abi 10
Facile: A, V, I (EF, PR, FI, PH, IN), N, G
Normale: I (HE, TS), E, H
Difficile: M, I (RO, BO), D

Ogni Personaggio di Atlantide si sarà già trovato in una situazione in cui era assolutamente necessario nascondere qualche oggetto. Questa Capacità indica la sua abilità di nascondere armi, oggetti di valore, documenti o simili addosso a sé o nelle vicinanze.
La Capacità parte però dal presupposto che ci sia il nascondiglio adatto; neanche un Personaggio con Valore 18 è in grado di nascondere un lampadario in un calamaio ... È invece possibile tentare di mimetizzare l'oggetto in questione.

Non farsi notare

Valore iniziale: 4
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Abi 10
Facile: V, I (BO, FI, PH), E
Normale: M, D, I (EF, RO, HE, TS), H, G, N
Difficile: A, I (IN)

Un Personaggio fa uso di questa Capacità principalmente quando inizia un inseguimento, sia che insegua un capriolo a caccia o qualche mascalzone durante un'avventura. Può anche servire per passare inosservati accanto a insidie nemiche o davanti a una sentinella. In linea di massima si tratta di una Capacità che serve quando non si vuole essere scoperti. Comprende da un lato il procedere senza fare rumori (dove le armature in metallo implicano una maggiorazione sulle Prove di Capacità: cotta di maglia + 5, corazza a piastre + 10, armatura da cavaliere + 15), e dall'altro la capacità di respirare senza farsi sentire o di reprimere altri rumori involontari ma traditori (lo starnuto, ad esempio).

Trovare nascondigli segreti

Valore iniziale: 1
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 11, Abi 11
Facile: V, D, I (EF, HE, PH, IN), N
Normale: A, M, I (FI, TS)
Difficile: G, I (PR, BO, RO), E, H

Il particolare Fiuto dei Nani nel trovare porte segrete è noto a tutti. Ma anche altri Personaggi possono aumentare le loro probabilità di scoprire passaggi segreti, doppi-fondi e cose analoghe investendo in questa Capacità.
L'uso di questa Capacità richiede un certo tempo - stabilito dal Narratore - che di solito dura almeno un Turno di gioco. Se il Personaggio cerca nel posto giusto e supera la Prova di Capacità, trova quello che cerca. Anche i Nani possono allenarsi in questa Capacità, ma lo fanno molto di rado.

2.1.2. Capacità di cultura

La Capacità di "leggere e scrivere" è un requisito fondamentale per lo sviluppo di tutte le altre Capacità di cultura. Senza il leggere e scrivere tutte le altre Capacità di cultura valgono al massimo 4. Un Personaggio può aumentare a piacimento le altre Capacità di cultura solo dopo aver raggiunto il Valore 10 in leggere e scrivere; fino a quel momento il Valore di questa Capacità vale come limite massimo per tutte le altre Capacità di cultura.

Leggere e scrivere

Valore iniziale: 0
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 12, Abi 10
Facile: V, M, I (HE), E, N, A
Normale: I (PR, EF, BO, TS), H, G
Difficile: D, I (RO, FI, PH, IN)

Si tende a dimenticare spesso che "leggere e scrivere" non è qualcosa di scontato, o almeno ad Atlantide non lo è sicuramente. Di conseguenza anche tu comincerai la tua vita ad Atlantide da analfabeta - ci sono delle eccezioni - e dovrai imparare i rudimenti dello scrivere. Con un valore di 4 un Personaggio è in grado di formare frasi semplici. Un punteggio di 18 lo rende in grado di leggere tutto quanto sia stato scritto in atlantidese moderno, se si escludono alcuni trattati molto dotti.
Un'osservazione a margine: ad Atlantide sono in pochissimi a considerare il leggere e scrivere necessari per vivere. Persino alcuni dei potenti sono analfabeti. Per quanto riguarda le eccezioni cui si accennava sopra: i Maghi imparano a leggere e scrivere durante il periodo di addestramento con un Valore di 11. Gli Elfi lo apprendono fino a un Valore di 16 (e inoltre in elfese e non in atlantidese moderno), per soddisfare la loro passione per la poesia e il linguaggio raffinato.

Curare ferite

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Abi 10
Facile: V, D, I (EF, TS), A, G
Normale: I (HE, RO, FI, PH), E, H, N
Difficile: M, I (PR, BO, IN)

Con questa Capacità si possono curare normali ferite che non presentano tracce di veleno o infezioni: ferite da taglio, distorsioni, fratture, ecc. La Prova di Capacità riesce quando il paziente avverte un miglioramento: gli vengono restituiti dei PV (nella misura di metà del Valore di Capacità di chi lo ha curato). Se la Prova fallisce la ferita peggiora di 1D6 + 2 Punti di Ferita. Lesioni più gravi richiedono una maggiorazione della Prova. Ogni paziente ha a disposizione un solo tentativo al giorno di curare le ferite.

Trovare piante medicinali

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 12
Facile: V, D, I (BO, FI, TS, IN), H, E
Normale: M, I (EF, HE), A
Difficile: G, I (PR, RO, PH), N

Questa Capacità indica la probabilità che ha un Personaggio di conoscere una pianta medicinale che gli serve, di riconoscerla anche in natura, nonché di sapere come e quando deve essere raccolta. Un Personaggio che va alla ricerca di una determinata pianta medicinale la trova dopo aver superato una Prova di Capacità, e dopo almeno mezz'ora di ricerca. Sarà il Narratore a fare in segreto la Prova di Capacità per il Personaggio. Se la Prova fallisce, il Personaggio troverà altre erbe, non medicinali o addirittura velenose, che assomigliano sorprendentemente alla pianta cercata.

Neutralizzare veleni

Valore iniziale: 0
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 12 (il Valore non può mai superare quello di "trovare piante medicinali")
Facile: V, M, I (TS, BO, PH)
Normale: A, D, I (EF, HE, FI, IN), H
Difficile: G, I (PR, RO), E, N

Questa Capacità comprende la conoscenza delle piante medicinali che servono da antidoto, della loro preparazione e utilizzazione. L'impiego riuscito di questa Capacità elimina completamente l'effetto di un veleno per un periodo da 1 a 6 Turni. Ma poiché si tratta di un'arte estremamente complessa - in dosi eccessive molti antidoti diventano a loro volta veleni - un lancio che superi di più di 2 il Valore di Capacità comporta un ulteriore avvelenamento del paziente (1D6 stabilisce i Punti di Ferita aggiuntivi).

Curare febbri e infezioni

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 12 (il Valore non può superare quello di "trovare piante medicinali")
Facile: V, M, D, I (TS)
Normale: I (EF, HE, IN), H, N
Difficile: A, G, I (PR, RO, BO, FI, PH), E

Oltre a quello di una rapida morte in combattimento, il pericolo principale a cui è esposto un Personaggio è quello di un'agonia lenta e straziante in seguito a febbre traumatica o altre infezioni. Si tratta di un pericolo che ad Atlantide sta sempre in agguato. Il compito principale di chi cura è di combattere le infezioni e rendere così possibile una completa guarigione delle ferite.
Questa Capacità prevede la conoscenza delle piante medicinali adatte allo scopo, e della maniera di prepararle e impiegarle. Un corretto uso di questa Capacità restituisce 1D6 + 1 Punti di Energia Vitale al giorno.

Conoscere le lingue

Valore iniziale: 0
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 12
Facile: V, I (HE, PR, PH), E, N, A
Normale: M, I (EF, TS), H, G
Difficile: D, I (RO, BO, FI, IN)

Forse ti sarai meravigliato che tanti atlantidesi parlino la stessa lingua: sono stati i mercanti dell'impero a portare l'atlantidese moderno in quasi tutti gli angoli più remoti di Atlantide. Tuttavia esistono numerose altre lingue ad Atlantide, e se devi intraprendere un lungo viaggio conoscendo solo l'atlantidese moderno potresti trovarti in difficoltà. Per evitare questo ti viene offerta la possibilità di imparare le lingue. Come per tutte le altre Capacità di cultura, anche qui vale come limite il Valore di Capacità di "leggere e scrivere".

Per quanto riguarda la lingua madre abbiamo:

ValCap: 0 - Lessico molto povero
2 - Lingua colloquiale
4 - Espressione corretta
6 - Linguaggio perfetto e accurato

A partire dal Valore 8 si possono imparare lingue straniere. Aumentando il Valore di 2 gradi si possono imparare gli elementi di una lingua straniera, e con altri due gradi si approfondisce la conoscenza in quella lingua e si impara a leggerla e scriverla.

Ciò significa che un Personaggio con un Valore di Capacità di 18 può al massimo avere una conoscenza di base di 6 lingue.
La lingua madre degli Elfi/Halfling è l'elfese, quella dei Nani il nanico. Questi Personaggi cominciano con conoscenze di base in atlantidese moderno, dal momento che crescono bilingui.

Alcune delle lingue di Atlantide:

Atlantidese moderno:	lingua madre di Avventurieri, Guerrieri, Maghi, Druidi, Vagabondi, Iniziati
Elfese:	lingua madre di Elfi, Halfling
Nanico:	lingua madre dei Nani
Orchese:	lingua madre degli Orchi
Goblinese:	lingua madre dei Goblin

Decodificare messaggi cifrati

Valore iniziale: 0
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 13 (non si può mai superare il Valore "leggere e scrivere")
Facile: V, I (EF, PH), E, H
Normale: M, I (BO, HE, TS), N
Difficile: A, G, D, I (PR, RO; FI, IN)

Si potrebbe pensare che in un mondo come quello di Atlantide, dove solo una piccola parte della popolazione sa leggere e scrivere, sia del tutto superfluo mettersi addirittura a decifrare degli scritti. Eppure ci sono sempre persone, in particolare

Maghi e spie, che hanno motivi per farlo. Questa Capacità permette di ideare e/o decifrare scritti o lingue cifrate. Specialmente ai Personaggi con un Livello superiore si presenta spesso l'occasione di utilizzare questa Capacità.
Se il Narratore ha davvero preparato uno scritto cifrato, allora i giocatori dovrebbero realmente decodificarlo: i Personaggi *non* hanno diritto alla Prova di Capacità, specialmente nel caso in cui i giocatori vogliono fare la Prova solo per pigrizia.

Elementi di fisica

Valore iniziale: 0
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 11
Facile: V, I (HE, PH, IN), N, A
Normale: D, I (PR, RO, EF, TS), G
Difficile: M, I (BO, FI), H, E

Questa Capacità comprende la conoscenza di cose tipo il principio della leva, della carrucola e simili. Senza una conoscenza almeno approssimata di questi elementi è impossibile costruire o capire qualsiasi meccanismo funzionante. Si tratta di una Capacità propedeutica a tutte le Capacità meccaniche.

Riparare armi

Valore iniziale: 0
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 11, Abi 12 (il Valore non può mai superare quello di "elementi di fisica")
Facile: V, I (RO, IN), N, G
Normale: A, I (PR, HE, FI)
Difficile: M, D, I (EF, BO, TS, PH), E, H

Questa Capacità permette di riparare le armi rotte servendosi degli attrezzi adatti. Si possono aggiustare anche armi semplici come la spada, poiché la Capacità comprende anche l'arte del fabbro. Il Valore indica la probabilità di riparare l'arma entro 24 ore di lavoro. Con un Valore inferiore a 10 si ha un solo tentativo a disposizione, tra 10 e 15 due tentativi, e oltre 15 tre.

Elementi di alchimia

Valore iniziale: 0
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 12 (laboratorio alchimistico)
Facile: V, A, I (EF, BO, HE, TS), H, M
Normale: I (FI)
Difficile: G, D, I (PR, RO, PH, IN), N, E

Questa Capacità comprende le conoscenze di base necessarie nell'ambito dell'alchimia per poter lavorare con polveri, pozioni e tinture. Senza questa Capacità un Personaggio può miscelare in laboratorio solo ingredienti a caso, e attendersi risultati esplosivi.

Analisi alchimistica

Valore iniziale: 0
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 12, Abi 11 (laboratorio alchimistico, il Valore non può superare quello di "elementi di alchimia")
Facile: V, I (EF, BO, HE, TS), H, M
Normale: A, I (FI)
Difficile: G, D, I (PR, RO, PH, IN), N, E

Premessa essenziale per la preparazione di efficaci prodotti di alchimia è la capacità di isolare e riconoscere le diverse sostanze di una soluzione o miscela. Oltre ad avere una funzione di base per altre attività alchimistiche, questa Capacità rende possibile l'identificazione di sostanze, pozioni e tinture sconosciute in un'ora di tempo di gioco. Un Valore da 6 in su permette una definizione generica (veleno, pozione curativa, ecc.); con un Valore superiore a 10 si possono fare analisi precise che forniscono indicazioni esatte sugli effetti di un preparato.

Preparare veleni e pozioni

Valore iniziale: 0
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 12, Abi 12 (laboratorio alchimistico, il Valore non può mai superare quello di "analisi alchimistica")
Facile: V, I (EF, BO, HE) M
Normale: D, I (TS, PH), E, H
Difficile: A, G, I (PR, RO, FI, IN), N

Questa Capacità rende possibile la fabbricazione delle diverse pozioni, velenose o salutari a seconda del parere del Narratore. I Maghi con una Capacità di almeno 15 possono preparare veleni e pozioni magiche. Per la preparazione del balsamo dell'armaiolo è necessario un Valore di Capacità di 18.

Preparare medicine e antidoti
Valore iniziale: 0
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 12, Abi 12 (laboratorio alchimistico, il Valore non può mai superare quello di "analisi alchimistica")
Facile: V, I (EF, HE), H
Normale: D, I (TS, BO), E
Difficile: A, G, M, I (PR, RO, FI, PH, IN), N

Questa Capacità permette la fabbricazione di soluzioni curative e antidoti. Pozioni correttamente preparate producono lo stesso effetto delle Capacità curative corrispondenti, ma senza che sia necessario superare un'altra Prova di Capacità.

2.1.3. Capacità di comunicativa

Le Capacità di questo gruppo interessano per lo più quelle azioni che i giocatori possono realmente compiere al tavolo di gioco (indurre, convincere, usare diplomazia, convertire etc.). Per tutte queste Capacità vale il motto: *identificarsi col Personaggio è più importante che lanciare il dado!* Il che significa che il giocatore tenta in primo luogo (per bocca del suo Personaggio) di persuadere. Se riesce in questo modo a fare impressione sul Narratore, eviterà ovviamente la Prova di Capacità. Se il Narratore trova inadeguate le argomentazioni del giocatore, potrà offrire al Personaggio un'altra probabilità sotto forma di una Prova. («Cosa, con un simile vaniloquio vorresti convertire un Nano al culto di Praios? Ma si rotolerà dalle risate! Per quel che mi riguarda il tuo Iniziato può anche fare un Prova di conversione. E poiché ha a che fare con un Nano, dovranno riuscirgli tre Prove consecutivamente».) Si dovrebbe tener continuamente presente la massima: *identificarsi col Personaggio è più importante che lanciare il dado.* Solo un Narratore incompetente tormenta con regole e dadi i giocatori quando questi gli hanno appena proposto una perfetta soluzione del problema. Un esempio concreto: come Narratore hai costruito una trappola particolarmente micidiale e abilmente mimetizzata, ma i tuoi ingrati Personaggi la fanno scattare solamente tirando - e per caso - un sasso. Un Narratore che a questo punto fa finta di niente, e continua a richiedere Prove di disattivare trappole, è semplicemente uno che non sa perdere.
Le Capacità di questa categoria non possono avere un Valore superiore al Fascino.

Diplomazia
Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Fas 10
Facile: V, M, G, I (EF, PR, HE, PH), E
Normale: A, I (TS, RO, IN), H
Difficile: D, I (BO, FI), N

Questa Capacità comprende da un lato la facoltà di adattarsi perfettamente, più o meno in fretta, alle norme di comportamento vigenti; dall'altro l'abilità dialettica nell'evitare discussioni e appianare contrasti. Una prova di Capacità riuscita può influenzare la reazione del Narratore nei confronti dei Personaggi. Particolarmente nei rapporti con la nobiltà - alla corte imperiale, ad esempio - la diplomazia è una premessa necessaria se si vuole ottenere qualcosa di diverso dall'essere messi alla porta senza tanti complimenti. Va da sé che il Valore di questa Capacità si dimezza quando si deve agire in un luogo dove si parli una lingua sconosciuta, poiché allora si deve fare assegnamento solo sulla gestualità e sul proprio charme.

Conversione
Valore iniziale: 3
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10
Facile: I
Questa Capacità è riservata agli Iniziati.

Gli abitanti di Atlantide che non appartengono al ceto degli Iniziati hanno già problemi a sufficienza per mettersi a convincere gli altri sulla verità di un determinato indirizzo religioso.
La Capacità di convertire permette a un Iniziato di coinvolgere gli altri in una disputa teologica - sempre che le circostanze lo permettano e che gli altri siano disposti a questo. Un Iniziato che tentasse di portare un Troll sulla via della salvezza non si renderebbe utile al suo Dio, avrebbe infatti solo pochi secondi di vita. Durante un colloquio di conversione sarà una Prova di Capacità a

decidere se l'altro riconoscerà validi gli argomenti dell'Iniziato, e si farà convertire o meno.

In linea di principio valgono le condizioni seguenti: per convertire un altro essere umano l'Iniziato deve superare una Prova; due Prove se vuole convertire un Elfo (gli Elfi sono in generale meno rigidi degli uomini, ma si lasciano convincere più da un bel discorso fatto con arguzia che dai soliti argomenti); la conversione di un Nano richiede addirittura tre Prove riuscite (i Nani sono duri come le rocce tra le quali vivono). Un colloquio di conversione dura da 1 a 3 Turni di gioco, a seconda della razza di chi si vuole convertire. Sono possibili più tentativi di conversione, sempre che la "vittima" sia disposta a questo.

Possedere questa Capacità è di importanza capitale per gli Iniziati, dal momento che la conversione degli eretici rappresenta un modo di accumulare Punti di Karma. Dopo ogni conversione riuscita l'Iniziato può lanciare 1D6 e accreditarsi il numero corrispondente di Punti di Karma. Nel caso di conversioni particolarmente difficili (di un Nano, ad esempio) l'Iniziato ottiene tre Punti di Karma aggiuntivi. Questo premio non vale per le conversioni di Elfi (con loro il rischio di un ritorno alla vecchia religione, appena l'Iniziato è andato via, è troppo alto).

Indurre

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 11, Fas 10
Facile: V, A, I (TS, PH), E, H
Normale: M, G, I (EF, PR, HE, FI, IN)
Difficile: D, I (RO, BO), N

Questa Capacità permette di indurre un altro, grazie all'impiego dell'arte retorica e di una notevole loquela, a fare una cosa che non vorrebbe fare o che gli torna di danno, anche se non manifestamente. Per fare questo il Personaggio deve avere l'opportunità di convincere l'altro per almeno un Turno di gioco (5 minuti). Se dopo questo tempo supera una Prova di Capacità, ha raggiunto il suo scopo. Se la vittima può riflettere in tranquillità, capirà quello che è successo e tenterà per quanto possibile di correre ai ripari. Se il tentativo di persuasione fallisce, la reazione sarà l'esatto contrario di quanto ci si era proposti. Questa Capacità permette di intrufolarsi e ficcare il naso dove non si potrebbe, o di cavarsi da una situazione delicata raccontando qualche storiella.

Convincere

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 12, Fas 10
Facile: V, I (TS)
Normale: A, G, I (PR, EF, HE, FI, PH, IN), E, H, N
Difficile: M, D, I (RO, BO)

Questa Capacità permette di convincere con argomenti logici e decisivi chi la pensa diversamente. Chi si è fatto convincere non cambierà tanto facilmente la sua idea, anzi, riflettendoci poi da solo, consoliderà la sua opinione. L'impiego di questa Capacità richiede un certo tempo, vale a dire D20 Turni di gioco (almeno 5). Dopo questo tempo si deve fare un Prova di Capacità. Una Prova fallita non ha alcun effetto sulla reazione di chi si voleva convincere, rafforza tuttavia l'opinione che già aveva, e quindi un tentativo successivo richiederà una Prova + 1.

Suonare e cantare

Valore iniziale: 4
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Abi 11
Facile: A, V, I (EF, PH), E, H
Normale: M, G, I (RO, HE, BO, TS), N
Difficile: D, I (PR, FI, IN)

Questa è la Capacità di saper suonare strumenti musicali e usare la voce per cantare, trovare la nota o il tono giusto, leggere correttamente il testo di una canzone. Permette inoltre di comporre nuove canzoni. Il Personaggio dovrebbe indicare, al momento di scegliere questa Capacità, se sa suonare uno strumento oppure cantare. Se vuole suonare più strumenti (per ogni strumento il Valore aumenta di 2) deve investire denaro e Punti di Capacità per ogni strumento. La Prova di Capacità indica se il musicante è riuscito ad eseguire il suo pezzo senza errori. A seconda di quanti punti la Prova è sbagliata, ci saranno nella sua esibizione più o meno errori. Un bravo cantante o musicista (Valore di Capacità 10 +) è ospite assai ben visto di taverne o case signorili, e spesso può procurarsi grazie alla sua arte un posto per dormire e un pasto. Inoltre la musica produce effetti tranquillizzanti su animali selvatici o mostri, che reagiscono meglio di fronte al Personaggio; se la Prova però fallisce, si inferociscono ancora di più.

Raccontare leggende

Valore iniziale: 3
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Fas 10
Facile: V, G, D, I (RO, HE, PH), H
Normale: I (PR, EF, TS, IN), E, N
Difficile: A, M, I (FI)

In una cultura come quella di Atlantide, il raccontare leggende gioca un ruolo molto importante. Sono leggende che danno al Personaggio gloria e riconoscimento sociale. Inoltre anche le notizie più recenti, se proprio non provengono dalle immediate vicinanze, vengono presentate sotto forma di leggenda. Per questo un abile narratore gode di una stima considerevole, e se accenna a questa Capacità è possibile, come nel caso dei musicisti, che un atteggiamento all'inizio negativo si tramuti in buona predisposizione. Nel qual caso, però, il Personaggio che tanto vanta la sua Capacità dovrebbe tener fede alle promesse.
Questa Capacità comprende anche il saper fare dei mimi; se ad Atlantide si incontra qualcuno di cui non si capisce la lingua, può essere usata come una sorta di linguaggio gestuale con cui si può aggirare l'ostacolo della Capacità "leggere e scrivere". Una prova riuscita significa che il significato di un mimo è stato capito. Un mimo sbagliato per più di 5 punti è stato frainteso, e interpretato nel senso di una proposta sconveniente o che urta qualche tabù, e questo produce generalmente reazioni ostili.

Seduzione

Valore iniziale: 4
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Fas 10
Facile: V, A, I (EF, TS, PH) H
Normale: G, I (PR, HE, IN), E, N
Difficile: M, D, I (RO, BO, FI)

Questa Capacità comprende tutta la gamma dell'arte di amare, dall'abbellire la propria persona per fare colpo sull'altro sesso, dal flirt e primo incontro fino al corteggiamento serrato e alle arti, invero intime, dell'alcova. I Personaggi con questa Capacità hanno un'alta probabilità di influenzare le persone dell'altro sesso e di conquistare la loro fiducia. Di conseguenza una Prova è opportuna quando un Personaggio voglia influire in qualche modo su una persona di sesso opposto, o voglia ottenere da questa qualche informazione. Una Prova riuscita permette inoltre di operare una detrazione su eventuali Prove successive di "indurre", "convincere" o "convertire": con un Valore di Capacità di seduzione inferiore a 9 basterà una Prova - 1; da 9 a 13 una Prova - 2; e con un Valore superiore a 13 una Prova - 3. Una Prova di seduzione fallita produce il risultato opposto a quello desiderato.

Travestirsi

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Abi 11

Facile: V, I (TS), E, H
Normale: A, M, I (EF, HE, BO, PH), N
Difficile: G, D, I (PR, RO, FI, IN)

I Guerrieri disprezzano questa Capacità, che però ha già salvato la vita a più di un Vagabondo. È l'arte di cambiare il proprio aspetto truccandosi, vestendosi e muovendosi in altro modo. Una Prova riuscita permette di non farsi riconoscere. Il Narratore ha la facoltà di richiedere una Prova aumentata di un certo numero di punti nel caso si cerchi un Personaggio in particolare. Premessa per un travestimento è che ci siano a disposizione i mezzi necessari.

Gioco d'azzardo

Valore iniziale: 1
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 11, Abi 12
Facile: G, A, V, I (RO, TS, PH) N
Normale: I (EF, BO, FI, IN), H
Difficile: M, D, I (PR, HE), E

Un sistema semplice per fare soldi ... sempre che si possieda questa Capacità. Altrimenti diventa piuttosto un sistema per perdere quattrini. Questa Capacità comprende sia veri giochi d'azzardo che le scommesse sui cavalli o il boltan, un gioco di carte di Atlantide analogo al poker, che notoriamente è un gioco d'azzardo solo per chi non lo sa giocare. Il risultato ottenuto con il dado corrisponde alla possibilità di avere, alla fine di un Turno di gioco, più denaro di prima. Il Narratore decide, in base alla situazione e al punteggio, quanto un Personaggio vince o perde.

Illusionismo

Valore iniziale: 0
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Fas 10
Facile: A, V, I (EF, TS, PH), E
Normale: G, M, I (BO, IN)
Difficile: D, I (PR, HE, RO, FI), N, H

Con questa denominazione si intendono un po' tutte le facoltà di illusionismo che non sono riportate tra le altre Capacità. Illusionista viene considerato chi sulle pubbliche piazze tira fuori colombe dal suo cappello, ma anche l'indovino che racconta in modo avvincente, ma assai vago, cose che la persona che gli sta di fronte già sa. Questa Capacità è particolarmente indicata per quei Personaggi che contano più sul loro spirito che sulle armi, e dovrebbe permettere di trovare sempre un modo per togliersi elegantemente da una situazione delicata. Le situazioni che richiedono l'impiego di questa Capacità dovrebbero essere giocate nel modo più dettagliato possibile. Quale sia l'effetto di una Prova riuscita, e cosa invece accada se la Prova fallisce, il Narratore lo decide considerando la maniera prescelta dal Personaggio di utilizzare questa Capacità. Una possibilità abbastanza divertente di disorientare l'avversario potrebbe essere ad esempio il ventriloquio («Da dove viene questa voce?») con cui compensare, in un combattimento, uno scarso punteggio di Coraggio; o impressionare qualche mostro ottuso e darsi alla fuga. («Sentite? Ho evocato uno spirito! Vi insegnerà lui a comportarsi come si deve!»)

Valutare

Valore iniziale: 4
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 11
Facile: V, G, I (PR, BO, HE, IN), N
Normale: A, I (RO, FI, TS, PH), H
Difficile: M, D, I (EF), E

Ogni attività commerciale richiede competenza nel riconoscere il valore di una merce, dove con questo termine non si intende solamente quello che si può trovare al mercato. Questa Capacità permette a un Personaggio di stimare anche un pezzo, ad esempio, del bottino, ed evitare così di essere truffato in caso di successiva vendita. Il Narratore dovrebbe lanciare il dado di nascosto, perché non avrebbe molto senso indicare al Personaggio un valore fasullo dopo che lui ha sbagliato il suo lancio: il Personaggio si accorge subito che il valore dichiarato non è giusto.

Mercanteggiare

Valore iniziale: 4
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Fas 10 (il Valore non può mai superare quello di "valutare")
Facile: G, V, I (RO, BO, PH, IN), N
Normale: A, I (HE, PR)
Difficile: M, D, I (EF, FI, TS), H, E

Probabilmente hai già messo alla prova la tua abilità nel contrattare, quando hai acquistato delle provviste. Ma ci possono essere situazioni in cui non sei disposto a seguire tutta la procedura. In tal caso questa Capacità ti permette di risolvere la cosa con una Prova. Anzi, con due Prove, una per il Personaggio e l'altra per il mercante. Il prezzo finale della merce sarà quello di chi riesce nel lancio del dado.

Se tutti e due falliscono con il dado, ci si metterà d'accordo su un prezzo medio; altrimenti il prezzo finale corrisponderà più o meno all'idea del vincitore: il Narratore deciderà fino a che punto.

2.1.4. Capacità di sopravvivenza

Riconoscere i punti cardinali

Valore iniziale: 5
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Abi 10
Facile: A, V, G, I (PR, FI), E, H, N
Normale: D, I (RO, BO, EF, HE, PH)
Difficile: M, I (TS, IN)

Questa Capacità permette al Personaggio di riconoscere i punti cardinali anche in situazioni in cui non gli è possibile orientarsi con il sole: quando il cielo è coperto, di notte, o in foreste molto fitte. Senza distinguere la direzione nella quale si muove, gli sarebbe impossibile disegnare delle mappe o servirsene con qualche utilità, e anche ritrovare un determinato posto o percorso non è praticamente possibile in luoghi selvaggi. Una Prova di Capacità riuscita permette al Personaggio di indicare il Nord con un margine di 5 gradi di errore. Se la Prova fallisce, il Personaggio scambia un qualsiasi punto cardinale per il Nord. La Prova dovrebbe essere fatta dal Narratore. Questa Capacità è di importanza basilare nell'ambito delle Capacità di orientamento.

Cartografia

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Abi 12 (il Valore non può mai superare quello di "riconoscere i punti cardinali")
Facile: G, V, I (RO, HE, FI), N
Normale: D, A, I (BO, PR, PH, IN)
Difficile: M, I (EF, TS), E, H

Non è semplice disegnare una carta di una certa precisione in luoghi selvaggi, e d'altro canto è praticamente impossibile attraversare territori sconosciuti senza una carta. Per questo le carte sono tra gli strumenti più importanti per i Personaggi di Atlantide, e persino i Personaggi senza Capacità di "leggere e scrivere" sono in grado di cavarsela con le carte (cos'altro potrebbero fare altrimenti?). Il Valore di Capacità di cartografia stabilisce il grado di precisione di una carta. Più il Personaggio sbaglia la Prova, più errori ci saranno nella sua carta. Di conseguenza anche questa Prova dovrebbe essere fatta dal Narratore, che può così fornire al giocatore descrizioni adeguatamente vaghe. Questa Capacità permette anche di riconoscere se una carta non corrisponde alla realtà. Naturalmente questo non funziona per le proprie carte, a meno che non si tratti di una carta che il Personaggio ha preparato quando si trovava ad un Livello inferiore. I propri errori non si riconoscono mai.

Orientamento

Valore iniziale: 4
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 11, Abi 10
Facile: G, V, I (RO, FI, PH), E, N
Normale: D, A, I (EF, IN, BO, PR, HE), H
Difficile: M, I (TS)

Chiunque abbia attraversato un bosco senza sentieri battuti apprezzerà questa Capacità. Avanzando in luoghi sconosciuti il Personaggio (o il gruppo di Personaggi) deve lanciare il dado due volte al giorno per verificare di non aver perso la strada. Questo se ha una carta. Senza la carta bisogna lanciare il dado ogni ora. Una volta smarritisi valgono gli stessi valori per il tentativo di ritrovare la strada.

Botanica

Valore iniziale: 4
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 11
Facile: V, D, I (BO, HE, FI), H
Normale: M, I (TS, IN), E, N

Difficile: A, G, I (PR, RO, EF, PH)

Questa Capacità presenta alcuni punti di contatto con la Capacità di "trovare piante medicinali", anche se comprende un campo più vasto. Prevede nozioni sul grado di commestibilità delle piante - commestibili *sempre*, *a volte*, *velenose* - sui luoghi dove crescono in condizioni ottimali, su quale sia la vegetazione che indica la presenza di acqua freatica poco in profondità e quindi facilmente raggiungibile, ecc. Con un Valore superiore a 11 è permessa una detrazione, corrispondente alla differenza tra il Valore di Capacità e 11, sulle Prove di Capacità di sopravvivenza fatta eccezione per le Capacità "zoologia" e "addestramento di animali". Per Valori inferiori a 9 si ha una detrazione corrispondente. La Capacità "botanica" può quindi modificare altre Capacità di sopravvivenza.

Riconoscere i pericoli

Valore iniziale: 1
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Abi 11
Facile: G, V, D, I (BO, IN, FI)
Normale: A, I (RO, HE, PH), H, N
Difficile: M, I (PR, EF, TS), E

La Capacità di "riconoscere i pericoli" deriva dalla conoscenza della natura, e permette al Personaggio di scoprire indizi dai quali può dedurre l'esistenza di un pericolo, e individuarne la natura. Può ad esempio riconoscere le sabbie mobili; la presenza della tana di un animale feroce dalle orme e dallo sterco; oppure accorgersi, da un ramo spezzato o dall'erba calpestata, che qualcuno lo ha preceduto su un percorso e probabilmente gli sta tendendo un agguato. In generale un Personaggio dovrebbe fare una Prova ogni volta che attraversa una zona selvaggia sconosciuta o crede di correre qualche rischio. Il Narratore può anche esigere una Prova per stabilire se viene colto di sorpresa o meno; se supera la Prova, il Narratore gli dovrebbe dire quali pericoli lo attendono.

Previsione del tempo

Valore iniziale: 4
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 12
Facile: V, A, D, I (EF, HE, FI), N
Normale: A, I (RO, TS), H
Difficile: G, M, I (PR, BO, PH, IN), E

Ogni Personaggio di Atlantide possiede una certa capacità di prevedere gli eventi meteorologici, sia rifacendosi all'esperienza contadina che alla propria. Ma con l'aiuto di questa Capacità può migliorare la sua abilità e soprattutto riconoscere quegli aspetti dell'evoluzione meteorologica che gli permettono di fare una previsione abbastanza esatta anche in posti sconosciuti. La previsione è comunque possibile in generale solo per un giorno di gioco al massimo, e fuori delle proprie latitudini per non più di 12 ore. Una Prova non superata porta a previsioni che sono tanto più sbagliate quanto più grande è lo scarto di fallimento. Dovrebbe essere il Narratore a fare questa Prova per il Personaggio.

Trovare cibo

Valore iniziale: 4
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 11, Abi 11
Facile: V, D, I (RO, FI), H
Normale: G, A, I (PR, EF, BO, PH), E, N
Difficile: M, I (TS, HE, IN)

Questa Capacità non comprende solo il raccogliere e preparare correttamente piante commestibili, ma anche conoscere le altre possibilità di procurarsi del cibo in luoghi selvaggi: ad esempio quali sono gli insetti commestibili e particolarmente nutrienti, o come si può trovare dell'acqua. Questa Capacità, unita a quelle di "botanica" e "mettere trappole" può senz'altro salvare la vita a un Personaggio che si sia smarrito. Con una Prova riuscita il Personaggio può procurarsi il cibo sufficiente per un giorno. "Sufficiente" indica la quantità di cibo necessaria al Personaggio per sopravvivere senza una perdita eccessiva di forze, e non di più. La ricerca di cibo richiede un tempo che va dalle 6 alle 12 ore, a seconda dell'ambiente.

Mettere trappole

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 10, Abi 12
Facile: V, I (FI, IN), N
Normale: A, D, G, I (RO, BO, PH), H

Difficile: M, I (PR, HE, EF), E

In questa Capacità sono compresi il fabbricare e mettere trappole, nonché l'uccidere e preparare gli animali catturati. Quali animali cadono nella trappola, dipende dall'ambiente naturale in cui questa viene messa. Con un punteggio inferiore a 12 non bisognerebbe tuttavia cimentarsi con trappole per animali di taglia grande, quali la volpe o il gatto selvatico. Mettere trappole per selvaggina di questo tipo può avere qualche probabilità di successo solo a partire da questo punteggio. In linea di principio la Prova indica se un animale è caduto nella trappola dopo un'attesa di 12 ore. Se si fallisce la Prova di più di 6 punti, vuol dire che un animale troppo grande è finito nella trappola e l'ha completamente distrutta.

Seguire tracce

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Int 11, Abi 10
Facile: V, I (RO, FI), E, N
Normale: G, D, I (PH, BO, IN), H
Difficile: A, M, I (PR, HE, EF, TS)

"Seguire tracce" è già possibile con la Capacità di "riconoscere i pericoli". Ma per seguire una pista su percorsi lunghi o su terreni di diversa conformazione, il Personaggio deve possedere la Capacità di "seguire tracce". Dopo ogni chilometro il giocatore dovrebbe fare una Prova per determinare se ha perso o no le tracce. Inoltre questa Capacità gli permette di stabilire se una traccia è recente. Anche per questo occorre una Prova, che indica se il Personaggio ha visto bene. (Questa Prova dovrebbe essere fatta dal Narratore.)

Zoologia

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Cor 10, Fas 10 (il Valore non può mai superare il Coraggio)
Facile: V, D, I (HE, PR, FI), H
Normale: A, G, I (RO, BO, EF, TS, IN), E
Difficile: M, I (PH), N

Questa è la Capacità di conoscere i diversi animali di Atlantide, le loro abitudini, la loro eventuale pericolosità. Una Prova di Capacità riuscita permette di prevedere e possibilmente dominare la reazione dell'animale. Ciò significa che i Punti di Attacco e Parata dell'animale vengono ridotti di 1 nel caso di un combattimento con il Personaggio. Una Prova fallita porta al risultato contrario, poiché il Personaggio parte da presupposti completamente sbagliati. Ciò può accadere facilmente, dal momento che la stragrande maggioranza delle notizie orali e scritte sugli animali dei paesi sconosciuti di Atlantide provengono da persone che in vita loro non hanno mai visto questi animali. Gli Elfi si fanno spesso beffe dei bestiari redatti dagli uomini, visto che grazie alla lunga durata della loro vita possono conoscere quasi tutti gli animali di Atlantide osservandoli direttamente o rifacendosi almeno a fonti autorevoli. Conseguentemente, una Prova di Capacità – 3 deciderà se un Elfo conosce o no l'animale.

Addestrare animali

Valore iniziale: 2
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: Cor 12, Fas 12 (il Valore non può mai superare il Coraggio)
Facile: A, V, I (FI), H, E
Normale: D, I (RO, HE, EF, TS, IN)
Difficile: M, I (BO, PR, PH), N, G

Con questo termine si intende la Capacità di un Personaggio di addomesticare e addestrare animali da sella o animali selvatici di taglia più piccola. Gli animali da sella di Atlantide sono suddivisi in tre categorie: *domati*, *tranquilli*, *sicuri*. Un Personaggio che voglia trasformare un cavallo selvaggio in un cavallo da equitazione sicuro, deve fare più Prove:

1) Domare il cavallo. Prova di Capacità + 2.
2) Fare del cavallo *domato* un cavallo *tranquillo*. Prova di Capacità.
3) Rendere il cavallo *tranquillo* un cavallo *sicuro*. Prova di Capacità + 5.

Le Prove devono essere fatte con un intervallo di almeno quattro settimane di gioco. Il fallimento di una delle Prove sta ad indicare che il Personaggio ha commesso un grave errore d'addestramento e l'animale non è più idoneo ad essere cavalcato: non salirà più oltre il grado di *domato*.

Il Personaggio può inoltre addestrare animali selvatici *più piccoli* (limite massimo: Classe 6; numero massimo: 3 animali) come ad esempio furetti o falconi. A questo scopo il Personaggio deve superare una Prova di addestramento + 2. Se poi decide di usare l'animale deve superare una semplice Prova di Capacità. Se questa fallisce, l'animale fugge.

Sesto senso

Valore iniziale: 1
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: non più di 1 grado di Capacità per ogni Passaggio di Livello.
Facile: G, A, V, I (RO, IN), N
Normale: M, I (PR, BO, FI, PH), E
Difficile: D, I (EF, HE, TS), H

È noto che alcuni uomini sentono quando vengono osservati; "l'allarme" lanciato dall'inconscio, quando qualcosa non è come dovrebbe essere, ha già salvato la vita a più di un Personaggio. Anche i Personaggi di Atlantide possiedono questa specie di "sesto senso", e in situazioni pericolose il Narratore dovrebbe tenerne conto e fare di nascosto una Prova di Capacità per vedere se uno di loro si accorge di qualcosa. È anche ovviamente possibile che un giocatore decida da sé di fare una Prova. Ma una Prova, anche riuscita, non gli è di vantaggio alcuno se non viene osservato o non corre nessun altro pericolo.

Distinguere odori e sapori

Valore iniziale: 1
Requisiti fondamentali per l'aumento del Valore di Capacità: non più di 1 grado di Capacità per ogni Passaggio di Livello.
Facile: V, M, I (BO)
Normale: A, I (RO, PH, IN), H, N
Difficile: G, D, I (PR, HE, EF, FI, TS), E

Questa Capacità permette di riconoscere in tempo odori e sapori sospetti. In questo modo è ancora possibile sfuggire ad un avvelenamento o sputare del vino avvelenato. Il giocatore dovrebbe far fare questa Prova al Narratore, se sospetta di correre rischi in questo senso. Se la Prova fallisce in una situazione in cui non c'è alcun rischio, il Personaggio crederà di aver individuato il pericolo e agirà di conseguenza: il che può portare a situazioni imbarazzanti.

3. La magia

3.1. La Sensibilità alla Magia

Tutte le formule magiche sono descritte dal punto di vista dei Personaggi; per alcune formule, affinché l'incantesimo abbia effetto, il Personaggio dovrà superare la *Classe* del suo avversario. Durante il gioco, però, accade talvolta che i Personaggi siano gli antagonisti di un Mago condotto dal Narratore. Poiché i Personaggi-giocatori non vengono ripartiti in Classi, l'efficacia delle formule deve essere misurata sulla *Sensibilità alla magia* dei Personaggi.
La *Sensibilità alla magia* di un Personaggio viene calcolata nel modo seguente:

Livello × 2 + Intelligenza.

Esempio: Rufus è un Nano del Livello 3 con punteggio d'Intelligenza 10. La sua *Sensibilità alla magia* è di 16. (3 × 2 = 6; 6 + 10 = 16)
Se nello studio di una formula magica ti imbatterai nella parola *Classe*, puoi quindi sostituirla con *Sensibilità alla magia* nel caso che l'incantesimo sia rivolto contro un Personaggio.

N.B.: Nella *Introduzione all'Avventura Fantastica* si parlava di "Resistenza alla Magia" (par. *14.9.*): qui è stata chiamata Sensibilità, per evitare di confonderla con la Resistenza che viene introdotta più avanti.

3.2. 4° e 5° Incantamento

4° Incantamento

Requisiti per il 4° Incantamento: il Mago deve aver raggiunto almeno il Livello 5. Deve essere riuscito nei primi tre Incantamenti.

Un Mago che fa il 4° Incantamento può trasformare all'occorrenza la sua bacchetta magica in una spada di fuoco. La magica spada durante il combattimento si allontanerà dalla mano del Mago, che può comandarla a distanza (distanza massima: 7 metri). La magica lama, intorno a cui guizzano fiamme bluastre, può provocare ferite orribili. Per fare il 4° Incantamento il Mago somma i suoi punti di Intelligenza e Fascino; quindi lancia due volte il dado a venti facce e aggiunge 5 al risultato ottenuto. L'Incantamento è riuscito se il risultato ottenuto ai dadi con l'aggiunta di 5 non supera la somma dei suoi punteggi di Intelligenza e Fascino. L'Incantamento costa 7 PA. Dopo che il 4° Incantamento è riuscito, la bacchetta magica racchiude in sé la capacità di trasformarsi in una spada di fuoco. Da questo momento basta che il Mago voglia la trasformazione perché questa avvenga. Deve però investire nuovi PA ogni volta che intende impiegare la bacchetta come spada: la trasformazione della bacchetta magica in spada di fuoco costa 5 PA, e altri 3 PA ogni Attacco condotto dalla spada.

Punteggio della spada di fuoco:
Attacco: 15
Parata: – (La spada non ha Parata, perché non deve proteggere nessuno.)
Impatto: 1D6 più il Livello del Mago

La spada agisce con punteggio completo d'Impatto anche contro Nosferatu, Lupi Mannari, Zombi e mostri analoghi; contro le Mummie ottiene un punteggio *raddoppiato.*

Durata dell'Incantamento: la spada si ritrasforma da sola dopo un certo tempo in bacchetta magica! Il lasso di tempo è variabile. Prima di sferrare il primo Attacco, il Mago lancia il D20. Se esce 1 la spada si ritrasforma immediatamente. Prima del secondo Attacco il Mago lancia nuovamente il dado: questa volta non devono uscire l'1 e il 2; prima del terzo Attacco non possono uscire l'1, il 2 e il 3 e così via. Una spada di fuoco che si sia ritrasformata in bacchetta magica da sola - e quindi contro la volontà del Mago - non può essere più impiegata per i prossimi 70 giorni di gioco!

Mentre è impegnato a comandare la spada di fuoco, il Mago non può fare incantesimi né combattere; può muoversi a passo d'uomo.

Attenzione!
Un Mago che prova a fare il 4° Incantamento rischia molto. Se l'Incantamento non riesce, la bacchetta magica si trasforma ugualmente in una

spada di fuoco che attacca però immediatamente il Mago (3 Attacchi). Dopo di che la spada non si ritrasforma più in bacchetta magica: le fiamme si spengono e l'arma cade al suolo in forma di una spada comune (PImp: D6 + 4).

Questo significa che il Mago ha irrimediabilmente perduto la sua bacchetta.

5° Incantamento

Requisiti per il 5° Incantamento: il Mago deve aver raggiunto almeno il Livello 5. Deve essere riuscito nei primi quattro Incantamenti.

Una bacchetta magica che sia stata "caricata" dei primi quattro Incantamenti, ottiene automaticamente un potere ulteriore: il Mago può trasformarla in una salamandra magica. Il 5° Incantamento non costa dunque alcun PA!

La salamandra misura dalla testa fino alla punta della coda circa 40 cm. Al pari del camaleonte, è in grado di adattare il colore della sua pelle all'ambiente circostante. Per tutta la durata dell'esistenza della salamandra, lo spirito di chi ha operato l'incantesimo si trasferisce nell'animale fatato. Questo significa che la salamandra possiede un'intelligenza umana e può portare a termine mansioni molto difficili, ammesso che sia fisicamente in grado di farlo. Non può quindi portare una spada da cavaliere né battere un Gigante.

Riguardo alla colorazione della pelle, l'intelligenza umana offre ovviamente possibilità sbalorditive: la salamandra può ad esempio imitare con estrema precisione il disegno geometrico di un pavimento, o addirittura far comparire sul suo corpo caratteri di scrittura.

La salamandra magica è così svelta e flessibile, e talmente ben mimetizzata, da non poter essere praticamente vinta o fatta prigioniera da uomini o da mostri simili agli esseri umani. Normalmente la probabilità è del 5% (il mostro deve ottenere 1 lanciando il D20). Gatti, civette, uccelli rapaci diurni e altri animali del genere hanno tuttavia una probabilità del 40% (da 1 a 8 con il D20). Un Mago che abbia trasformato la sua bacchetta in salamandra, e sia entrato in questo animale, percepisce l'ambiente che lo circonda solamente con i sensi della salamandra e quindi sarà - per quanto riguarda la propria persona - sordo, cieco, insensibile e incapace di muoversi.

Al Mago *non* costa alcun PA creare e dare vita alla salamandra. Se la salamandra viene uccisa, il Mago ha irrimediabilmente perduto la sua bacchetta magica e deve inoltre detrarre ancora 3D6 Punti di Ferita dai suoi PV.

Per ogni *minuto di gioco* che il Mago trascorre da salamandra esiste un 5% di probabilità di non poter più uscire dall'animale. Nel caso che non si trovi alcun Mago del Livello 20 che lo liberi uccidendo l'animale, il Mago malcapitato rimarrà prigioniero nella salamandra. Può liberarlo solo un collega del Livello 20.

Il Mago lancia il D20 ogni minuto di gioco (5 volte per Turno). Se esce 20 è prigioniero dentro la salamandra. Se viene davvero liberato da un gentile e potentissimo collega Mago, perde la bacchetta magica.

Perdita della bacchetta magica

Se un Mago perde la sua bacchetta magica prima dell'inizio di un'avventura, ad esempio se il 4° Incantamento non gli riesce, può procurarsi una nuova bacchetta magica normale presso una Associazione di Maghi. Deve però iniziare l'avventura con PA e PV ridotti, se perdendo la bacchetta ha perduto anche questi punti. Se il Mago perde la bacchetta nel corso di un'avventura, di solito non ha la possibilità di recarsi alla sede di un'Associazione di Maghi. Dovrebbe allora procurarsi un bastone o una mazza qualsiasi per avere in primo luogo un'arma, e poi per concentrarsi meglio sugli incantesimi. Le regole di **Uno sguardo nel buio** non prevedono particolari svantaggi per un Mago che non possiede nemmeno una bacchetta improvvisata; ci sono tuttavia Narratori che sono irremovibili nell'attribuire solo il 60% di probabilità di riuscita per ogni incantesimo tentato senza bacchetta. Se vuoi adottare questa regola bastano le normali regole della magia: il Mago deve però lanciare dopo ogni tentativo il D20 e non ottenere più di 12, altrimenti l'incantesimo non ha effetto.

Si può naturalmente variare questa percentuale in considerazione del Livello del Mago, adottando una più alta probabilità di riuscita per Maghi dei Livelli superiori.

Indicazioni generali sulla cerimonia dell'Incantamento

Alcuni giocatori ci hanno pregato di fornire spiegazioni dettagliate sull' "Incantamento", le cui modalità non sono ancora molto chiare. Le regole prevedono che tutti gli Incantamenti vengano fatti prima dell'inizio dell'avventura. In poche parole: quando i giocatori si sono seduti al tavolo, il giocatore che conduce il Mago dichiara di voler provare a fare un Incantamento. Fa il suo tentativo secondo le regole, detrae il costo in PA dalla sua Energia Astrale, e l'avventura può avere inizio.

Non si considera riuscito un Incantamento fatto in assenza di testimoni. Se il Narratore e tutti i partecipanti al Turno di gioco sono d'accordo, il Mago può in via eccezionale fare un Incantamento anche *durante* il gioco.

Ciò potrebbe ad esempio accadere quando un Mago raggiunge durante il gioco il Livello 5 e quindi il requisito necessario per il 4° Incantamento, e non vuole attendere la serata successiva per fare il suo tentativo.

3.3. Dodici nuove formule per i Maghi (XIV-XXV)

Nel gioco di base sono state introdotte complessivamente 13 formule magiche per i Maghi (tra queste erano comprese 7 formule per gli Elfi). Si trattava di formule magiche per Personaggi dei Livelli inferiori, che non hanno ancora molta familiarità con la magia. Di grande importanza era per questa ragione la magicità del nome, tipo **Fulminictus: colpo di morte!** oppure **Salander Mutander: metamorfosi e cambiamento!**

Pronunciarle significa per i Maghi o gli Elfi dei Livelli inferiori istituire un collegamento mentale con il regno della magia. Solo pronunciando il nome magico della formula un Mago o un Elfo possono attivare l'incantesimo e far agire la formula *magica. Ma nel caso di Maghi di Livelli su*periori le cose stanno altrimenti: la loro pratica con le formule magiche è tale che pronunciarle diventa superfluo. E in fondo un Mago dovrebbe anche fare attenzione che la sua arte rimanga segreta: cioè nessuno dovrebbe sentire quali formule pensa di usare. Per questo motivo la maggior parte delle 12 formule che seguono non hanno nome magico - le chiameremo formule magiche mute. Vengono solamente indicati la definizione generale, descrizione ed effetto, tecnica, costo, distanza e durata.

XIV. Plombarombano: come il piombo ti pesa la mano!

Descrizione ed effetto: questa formula produce effetti paralizzanti sulle capacità di attacco dell'avversario o degli avversari del Mago. I Punti di Attacco della parte nemica si riducono di 6. La detrazione può essere fatta ad un solo avversario o venir ripartita tra più avversari.

Tecnica: il Mago tende la mano destra allargata verso l'avversario, e al contempo pronuncia la formula.

Costo: 3 PA per ogni Scontro.

Distanza: metri 5.

Durata: 2 Scontri più il Livello del Mago (durata massima).

XV. Lancia di Fuoco

Descrizione ed effetto: si tratta di un incantesimo da combattimento che trasforma l'energia mentale in un raggio infuocato, e lo scaglia contro l'obiettivo. È una delle più efficaci armi a distanza del Mago. Può essere respinta solo dallo Scudo Magico.

Tecnica: il Mago deve poter vedere e fissare brevemente il suo obiettivo. Quindi tende il braccio e si concentra per quattro secondi (2 Scontri) sulla sua intenzione di trasformare energia mentale in energia fisica e di "lanciarla". Durante questa fase di concentrazione non può essere disturbato, pena il fallimento dell'incantesimo. Il Mago può determinare il tratto che la Lancia di Fuoco deve percorrere. Per ogni PA impiegato otterrà un Punto d'Impatto sul bersaglio. L'effetto sul bersaglio copre la grandezza massima di una sfera di 10 cm di diametro. La Lancia di Fuoco può quindi essere adoperata contro uno o più avversari contemporaneamente, e impiegata ogni tre Scontri, *fintanto che vi siano PA a disposizione.*

Costo: PA a seconda della forza della Lancia.

Distanza: 50 metri.

Durata: momentanea.

XVI. Scudo Magico

Descrizione ed effetto: con questa formula magica un Mago può difendere sé e gli altri da attacchi magici (Demoni, Lancia di Fuoco, Spada di Fuoco, Fulminictus etc.).
Tecnica: il Mago si concentra brevemente sulla formula, solleva entrambe le mani sopra la testa e compie un ampio gesto circolare. Nello stesso istante si forma attorno al Mago uno Scudo protettivo sferiforme (invisibile, 6 m di diametro). Lo Scudo assorbe solo i Punti di Impatto inflitti da attacchi magici; per stabilire il numero il Mago lancia 1D6 per ogni Scontro e moltiplica il risultato per il suo Livello. Per poter resistere, lo Scudo deve essere continuamente rifornito di PA. Le armi normali trapassano lo Scudo internamente ed esternamente. Lo Scudo deve essere fatto prima di un attacco magico, se si vuole che assorba i Punti d'Impatto che ne conseguono.
Costo: 3 PA per Scontro.
Distanza: metri 3.
Durata: vedi costo.

XVII. Occhio magico

Descrizione ed effetto: si tratta di un incantesimo di conoscenza che permette ad un Mago di vedere attraverso materiali solidi. Casse, cassapanche, pareti, porte e simili non rappresentano più un ostacolo - almeno visivo - per chi impiega questa formula.
Tecnica: il Mago si avvicina alla barriera attraverso cui vuole guardare (porta, parete, cassapanca etc.) e vi poggia contro la fronte. Poi si copre gli occhi con le mani e si concentra per due Scontri (4 secondi) sulla formula. Toglie quindi le mani dagli occhi e per due Scontri è in grado di vedere e distinguere cosa ci sia dietro una parete di qualsiasi materiale e di 1 m di spessore.
Costo: 7 PA.
Distanza: 0.
Durata: due Scontri. Se il Mago non riesce in questo lasso di tempo a distinguere cosa c'è dietro la parete, muro, ecc., la formula può essere nuovamente usata nello Scontro successivo.

XVIII. Senso magico

Descrizione ed effetto: persone, oggetti ed azioni fatate sono accompagnati da un'aura magica che una persona normale o un Personaggio non sono in grado di riconoscere. Ciò è possibile solo a un Mago che usa questa formula.
Tecnica: il Mago deve poter vedere e fissare per la durata di due Scontri (4 secondi) il suo obiettivo mentre si concentra sulla formula. Nel caso che l'obiettivo sia magicamente "caricato", sarà circondato da un alone rosso per la durata di 2 Scontri; dopo di che l'alone rosso sparisce. Limitazione importante: solo un Mago, e nessun altro Personaggio, può riconoscere persone o oggetti magici o incantati.
Costo: 5 PA.
Distanza: 25 metri.
Durata: 2 Scontri.

XIX. Telecinesi

Descrizione ed effetto: Telecinesi è la capacità di muovere la materia per mezzo dell'energia mentale. Un esperto di magia che abbia padronanza di Telecinesi può dunque sollevare oggetti, tenerli sospesi o farli volare in aria. Oggetti di piccole dimensioni possono essere usati in questo modo anche come proiettili.

Tecnica: il Mago deve poter vedere l'oggetto che vuole muovere per Telecinesi, che non deve distare più di 30 metri. Quindi si concentra sulla formula e può impiegarla senza perdite di tempo. Un Mago può muovere telecineticamente per ogni Livello un oggetto di 400 once per una durata di 3 Scontri (6 secondi). Esempio: un Mago del Livello 3 può tenere sospesa in aria una pietra di 1200 once per 9 Scontri.

Oggetti di peso inferiore a 100 once possono diventare per accelerazione telecinetica dei proiettili (li si tratta allora come sassi da fionda o analoghe armi da lancio).

Costo: 5 PA per Scontro.

Distanza: 30 metri.

Distanza e precisione di mira dei proiettili telecinetici: vedi armi da lancio corrispondenti.

Durata: vedi costo e Livello del Mago.

XX. Teleportazione

Descrizione ed effetto: con Teleportazione si intende la capacità di portarsi, grazie all'energia mentale, da un luogo all'altro, senza dispendio di tempo. Teleportazione è la forma massima e più elegante di movimento, riservata solo a Maghi potenti.

Tecnica: il Mago si concentra per la durata di uno Scontro sul luogo nel quale vuole trasportarsi. È quindi in grado di smaterializzarsi e comparire nel luogo desiderato. In linea di massima esistono tre distanze di Teleportazione: *vicina* (meta ben visibile, distante al massimo 1000 metri); *media* (meta non visibile distante meno di 1000 metri oppure meta visibile distante da 1 a 10 km); *lontana* (meta distante più di 10 km).

Il Mago può portare con sé oggetti o persone, se è stato a contatto fisico con loro durante la fase di concentrazione. In questo vale la seguente regola: prendere con sé una persona in Teleportazione costa ulteriori 10 PA (oggetti più grandi sono da considerare in rapporto al loro peso relativamente a una persona).

Pericoli: vicina - priva di pericoli; *media* - se esce 1 sul D6, il Mago finisce in un altro posto nel raggio di 1 km; *lontana* - se esce 1 sul D6 si materializza in una sostanza solida, il che comporta la morte. Se un Mago si teleporta in un luogo a lui conosciuto, allora i pericoli sopra citati non esistono.

Costo: vicina: 30 PA meno Livello
media: 40 PA meno Livello
lontana: 50 PA meno Livello

Distanza: vicina: meno di 1 km; *media:* da 1 a 10 km; *lontana:* più di 10 km.

Durata: momentanea.

XXI. Neutralizzare veleni

Descrizione ed effetto: si tratta di una formula con grande effetto curativo, con la quale un Mago può neutralizzare veleni anche micidiali.

La formula è utilizzabile su se stessi e sugli altri. Se riesce, blocca immediatamente l'azione di un veleno e annulla tutti i danni già provocati.

Tecnica: è necessario che il Mago abbia in ogni caso contatto fisico con l'avvelenato prima di concentrarsi sulla formula. La fase di concentrazione dura 8 Scontri (16 secondi). Durante questo tempo il Mago deve investire un determinato numero di Punti di Energia Astrale per neutralizzare il veleno (deve comunicare al Narratore quanti PA intende impiegare). Se il numero è uguale o maggiore del grado di tossicità del veleno (vedi il sottocap. *6.2.*), questo è neutralizzato. Se viene impiegato un numero insufficiente di PA, si possono intraprendere ulteriori tentativi di neutralizzazione. Tutti i PA impiegati sono da considerarsi perduti per il Mago.

Costo: a piacere.

Distanza: 0.

Durata: permanente.

XXII. Controincantesimo

Descrizione ed effetto: si tratta di una formula che può essere impiegata per respingere attacchi di tipo magico. Contrariamente allo Scudo Magico che assorbe Punti d'Impatto, il Controincantesimo combatte incantesimi ipnotici e illusionistici (tipo **Ex Oculis Sensibilia**, oppure **Pobranebòs**).

Tecnica: il Mago si concentra sulla formula e compie un movimento semicircolare con la mano davanti al viso. In questo modo si forma attorno al Mago un alone antimagico di 4 metri di diametro, che vanifica con le sue radiazioni ogni incantesimo ipnotico e illusionistico.

Costo: 15 PA.

Distanza: 2 metri.

Durata: 1 Turno di gioco.

XXIII. Incantesimo illusionistico I

Duplicatus doppelpàn: l'occhio vede doppio

Descrizione ed effetto: se l'incantesimo riesce, chi ne è colpito crede di vedere ad un tratto un numero doppio di avversari. Le figure reali e quelle incantate si muovono e combattono del tutto indipendentemente l'una dall'altra. Se lo colpisce uno di questi spettri, l'avversario prova lo stesso dolore che contro un essere in carne ed ossa - e naturalmente perde gli stessi PV. Quando la formula ha esaurito la sua efficacia, i colpi e le ferite causati dagli spettri, nonché tutti i PV perduti, si rivelano pura immaginazione. Ma se un Personaggio viene "ucciso" sotto l'effetto della formula, tale è la sua immaginazione che cade svenuto, e si risveglierà solo dopo 2D6 Scontri, dopo che la formula ha perduto la sua efficacia.
Tecnica: il Mago tende le braccia in fuori e fa una piroetta mentre pronuncia la formula. Poi lancia un numero di D6 che corrisponde esattamente al suo Livello e aggiunge il risultato al suo punteggio di Fascino. L'incantesimo riesce se questo numero è maggiore della Classe/Sensibilità alla magia + 2D6 del suo avversario.
Costo: 7 PA per ogni persona da sottoporre a incantesimo.
Distanza: 10 metri.
Durata: 20 Scontri.

XXIV. Incantesimo illusionistico II

Auris, nasus, oculus: rumore, colore, fetore

Descrizione ed effetto: con questa formula il Mago può creare rumori e odori (A), oppure singoli oggetti o esseri (B) che non esistono nella realtà ma solo nell'immaginazione di altre persone o esseri. Le possibilità offerte da questa formula si possono senz'altro combinare tra di loro.
Tecnica: il Mago si concentra sulla formula - 2 Scontri per il tipo (A), 4 Scontri per (B), 6 Scontri per la combinazione (A) + (B) - e schiocca le dita. Nel caso (A) può produrre l'illusione di un rumore o odore a piacimento in un raggio di 50 metri (tuoni, rumori d'acqua, tanfo di putrefazione etc.). Con (B) può creare un oggetto o un essere che per forma, colore etc. sembri vero. (A) + (B) è una combinazione delle due possibilità. Il Mago lancia poi un numero di D6 che corrisponde al suo Livello, e vi aggiunge quindi il suo punteggio di Fascino. L'illusione riesce solo se il risultato è maggiore della Classe/Sensibilità alla magia del suo avversario, a cui vanno aggiunti ancora 2D6. Se le illusioni producono "ferite" nell'avversario (se nell'illusione si tratta ad esempio di un guerriero immaginario), queste spariscono assieme all'effetto dell'illusione.
Costo: 5 PA (A)
10 PA creazione, 1 PA ogni Scontro successivo (B).
Distanza: 50 metri.
Durata: al massimo un Turno di gioco (A), finché bastano i PA (B).

XXV. Evocazione di Demoni I

Difar, Braggu, Zant

Descrizione ed effetto: i Maghi dei Livelli superiori hanno l'invidiabile capacità di evocare Demoni. Devono però avere come requisito un punteggio di Intelligenza e Fascino di almeno 17. La formula sopra riportata evoca tre Demoni diversi, che compaiono però solo uno alla volta. Questi tre Demoni possiedono caratteristiche assai diverse e possono essere impiegati per gli scopi più svariati.
Tecnica: Il Mago si concentra per la durata di due Scontri sulla formula e sul nome del Demone da evocare, tenendo le braccia in avanti, con l'angolazione di un direttore d'orchestra. Poi muove contemporaneamente i due avambracci in avanti, e a seconda dell'opzione comparirà:

Difar: un piccolo e agilissimo diavoletto, il cui aspetto non si può descrivere con esattezza dal momento che è solito muoversi ad una velocità di 100 metri al secondo. È ideale per lavoretti di spionaggio, trasmettere notizie, sgraffignare oggetti piccoli.

Braggu: una maschera di Demone di mostruosa bruttezza, che si forma, con frastuono tremendo, da vapori violacei e verdastri. Braggu non assume alcuna forma corporea, ma si limita a impressionare con il suo ruggito e l'aspetto. Bisogna fare una Prova di Coraggio + 4 per ogni Scontro per non darsela a gambe di fronte a questo prodotto degli inferi.

Zant: una macchina da combattimento a strisce giallo-viola su due gambe. Zant ha l'aspetto di una tigre dai denti a sciabola, e una coda di 2 metri con la punta triangolare. Zant è molto veloce (15 m/s) e può sferrare due Attacchi per Scontro (canini: 2D6 + 2PImp; artigli: 1D6 +4 PImp). Tutti i Demoni sono invulnerabili e possono essere battuti solo con la magia.

Costo: Difar: 5 PA (evocazione), quindi 2PA per Scontro
Braggu: 10 PA (evocazione), quindi 3PA per Scontro
Zant: 15 PA (evocazione), quindi 5PA per Scontro

Distanza: Braggu: 30 metri; Difar, Zant: a seconda dei PA.

Durata: finché bastano i PA.

3.4. Incantesimi per Druidi

I. Voodoo 1: la bambolina del potere

Descrizione ed effetto: questo rituale permette al Druido di penetrare nel subcosciente della sua vittima e di fargli balenare davanti agli occhi delle cose che in realtà non esistono. Non si tratta di immagini illusorie o allucinazioni, quanto piuttosto di presentimenti, fantasie, idee fisse ecc... Il Druido è inoltre in grado di procurare alla sua vittima dolori reali, che hanno conseguenze sulle sue Qualità.

Tecnica: perché questo rituale abbia successo, il Druido deve conoscere il nome intero della sua vittima e almeno alcuni particolari della sua vita (genericità del tipo: «Si tratta di un maschio», oppure «Ha i capelli rossi» non sono sufficienti; deve essere qualcosa di specifico, come: «Un anno fa ha avuto una febbre traumatica» o simili). Il Druido appronta quindi una bambolina in miniatura della vittima e con questa si ritira in meditazione. Il tempo di preparazione della bambola e di meditazione dovrebbe essere di almeno 20 Scontri. Dopo la meditazione il Druido può entrare nel subconscio della vittima puntando l'estremità del suo pugnale di vetro vulcanico contro la bambola e pronunciando a bassa voce il nome della vittima e i particolari della sua esistenza. Effetti tipici: la vittima comincia ad accusare manie di persecuzione e si separa dal gruppo; pensa di dover eseguire delle azioni che riducono di D6 punti il punteggio di una Qualità stabilita dal Druido (Fas, Int, Cor); pungendo la bambola con la punta del pugnale, la vittima soffre di dolori tali che i suoi punteggi di Forza e Abilità si dimezzano.
Il Druido può scegliere uno di questi effetti per ogni rituale.

Limitazione: l'incantesimo non ha effetto su animali e mostri. Il punteggio di Coraggio del Druido deve essere più alto di quello della sua vittima.

Costo: 10 PA.

Distanza: senza limitazioni.

Durata: fino a che il Druido si concentra sulla bambolina.

II. Voodoo 2: l'amuleto del potere

Descrizione ed effetto: con questo rituale il Druido può influenzare la coscienza della sua vittima e guidarla secondo il proprio volere.

Tecnica: premessa necessaria è che il Druido conosca il nome completo della sua vittima e possieda almeno una piccola parte del suo corpo (un capello, un pezzo d'unghia, un frammento di pelle etc.). Poi si ritira a meditare per la durata di 20 Scontri con un pezzo di cuoio e il suo pugnale magico di vetro vulcanico. Infine mette l'elemento del corpo della vittima sul pezzo di cuoio, che piega e sigilla magicamente con la punta del pugnale fatato. Da questo momento il giocatore che conduce il Druido può far agire a suo piacimento la figura in questione per il resto di quella giornata, ma senza causarne il suicidio; non possiede però il sapere della vittima, e deve quindi agire con cautela. L'interruzione del controllo sulla vittima è possibile in ogni momento: questa non si ricorderà più di niente. Dopo un giorno l'Amuleto perde il suo potere, che sia stato usato o meno.

Limitazione: vedi Voodoo 1.

Costo: 21 PA.

Distanza: senza limitazioni.

Durata: 1 giorno al massimo, finché il Druido porta l'Amuleto a contatto con la pelle.

III. Il Malocchio

Descrizione ed effetto: un incantesimo che ha effetto solo sugli uomini, e che se riesce, modifica completamente il loro comportamento.

Tecnica: il Druido deve stare ad una distanza di 5 metri al massimo dalla sua vittima e poterla guardare negli occhi. Se c'è questa premessa, e il punteggio di Fascino del Druido aggiunto al suo Livello raddoppiato (quindi: Livello × 2 + Fas) è maggiore della Classe/Sensibilità alla magia della vittima, si ha un Malocchio, che produce nella vittima i seguenti effetti (tra i quali il Druido sceglierà uno):

A) Demoralizzazione. Abbassa di 5 i PAtt della vittima. 25% di probabilità dopo ogni Scontro che la vittima si arrenda.
B) Paura. Dimezza il Cor della vittima. Fuga alla massima velocità possibile (la direzione viene stabilita dal Narratore) in caso fallisca la Prova di Coraggio, che ora è da superare dopo ogni Scontro.
C) Odio. La vittima combatte i propri amici.

Costo: 8 PA.
Distanza: 5 metri.
Durata: 20 Scontri.

IV. Danza ossessiva

Descrizione ed effetto: questo incantesimo fa entrare la vittima in uno stato ipnotico, nel quale inizia a danzare e saltare furiosamente; il che comporta delle conseguenze sulla sua Resistenza.
Tecnica: il Druido fissa la sua vittima - da una distanza che non può essere superiore a 5 metri - e muove le mani come per salutare. Uno Scontro più tardi la vittima avverte l'irrefrenabile impulso di danzare.
Balla così intensamente per uno Scontro che per i successivi 20 gli deve bastare un punteggio di Resistenza dimezzato.
Costo: 5 PA per ogni persona stregata.
Distanza: 5 metri.
Durata: 20 Turni di gioco.

V. Scompiglio malefico

Descrizione ed effetto: un incantesimo con cui il Druido confonde i suoi avversari e può far perdere loro l'orientamento.
Lo Scompiglio ha inoltre come conseguenza anche detrazioni di punteggio nei combattimenti.
Tecnica: il Druido deve poter vedere la sua vittima e fissarla per la durata di cinque Scontri. In questo tempo si concentra sull'emissione di un' "irradiazione di disturbo", che si sovrappone agli impulsi della mente della vittima e in breve tempo li confonde. L'incantesimo riesce se il punteggio di Fascino raddoppiato del Druido è maggiore della Sensibilità alla magia della vittima.
Conseguenza: la vittima perde l'orientamento e sceglie il suo percorso a caso (D20: 1-5 nord, 6-10 ovest, 11-15 sud, 16-20 est).
In caso di combattimento: For, Abi, PAtt, PPar vengono diminuiti di 3.
Costo: 4 PA per ogni persona stregata.
Distanza: 50 metri.
Durata: 20 Scontri.

VI. Maledizione della pestilenza

Descrizione ed effetto: una maledizione magica con la quale il Druido può far ammalare la sua vittima, che nota i primi sintomi un giorno dopo e dovrà subire tutti i danni provocati dalla malattia.
Tecnica: il Druido si deve trovare nelle immediate vicinanze della sua vittima e fissarla per la durata di cinque Scontri. Se c'è questa premessa, è in grado di mandargli una malattia a piacere (scelta al sottocap. *6.3.*). La maledizione riesce se il Fascino del Druido più il suo Livello moltiplicato per due è maggiore della Sensibilità alla magia della vittima.
Costo: Grado della malattia × 3 PA.
Distanza: 10 metri.
Durata: a seconda della durata della malattia.

VII. Dominio sul regno animale

Descrizione ed effetto: un potente incantesimo, con il quale il Druido può praticamente ridurre ogni animale in suo potere e impartirgli degli ordini. Sotto l'effetto dell'incantesimo l'animale si comporta come se fosse bene addestrato, indipendentemente dal fatto che sia addestrabile o meno. Animali comandati a questo modo possono venir impiegati quali alleati in combattimento, come portatori di dispacci, ecc.
Tecnica: il Druido deve essere nelle immediate vicinanze dell'animale e fissarlo per due Scontri, mentre con l'indice teso compie movimenti circolari davanti alla bestia. L'incantesimo riesce solo se il punteggio di Fascino del Druido sommato al suo Livello moltiplicato per due, è maggiore della Classe dell'animale.
Costo: Classe dell'animale in PA.
Distanza: 5 metri/raggio d'azione dell'animale a piacere.
Durata: 1 Turno di gioco.

3.5. Le formule magiche degli Halfling

I. Banco di nebbia

Descrizione ed effetto: gli Halfling possono far comparire con questa formula circa 200 metri cubi di nebbia fittissima. La forma del banco, ad esempio parete alta o anello, può essere determinata o anche modificata dagli Halfling. Ogni modificazione costa 2PA in più.
Tecnica: pronunciare la formula e soffiare nelle mani tenute a conca.
Costo: 10 PA.
Distanza: 50 metri di raggio.
Durata: 3 Turni di gioco.

II. Scovare esseri viventi

Descrizione ed effetto: con questa formula gli Halfling sono in grado di scoprire qualsiasi essere vivente di taglia superiore a 20 cm in un raggio di 30 metri. Ciò accade grazie ad una sorta di radar magico che reagisce a movimento, temperatura corporea, impulsi cerebrali etc.. Sono esclusi piccoli esseri non intelligenti e le piante, ma non comunità o colonie di animali (formiche, api etc.).
Tecnica: l'Halfling si concentra sulla formula tenendo le mani a conchiglia dietro le orecchie.
Costo: 5 PA.
Distanza: 30 metri.
Durata: 1 Scontro (2 secondi).

III. Accelerare e rallentare il movimento

Descrizione ed effetto: si tratta di una potente formula magica degli Halfling, che li pone in condizione di accelerare o rallentare il movimento di esseri viventi, compreso il proprio.
Tecnica: l'Halfling si deve concentrare per due Scontri sulla formula, quindi stabilisce con una Prova di Fascino se questa funziona (la Prova deve riuscire, altrimenti la formula non produce effetto e si perdono i PA impiegati). Con questa formula la velocità di una creatura a piacimento può essere raddoppiata o dimezzata per 20 Scontri, e corrispondentemente i valori di Attacco e Parata in caso di combattimento aumentano o diminuiscono di 2 a seconda che la velocità sia raddoppiata o dimezzata.
Costo: 4 PA per ogni creatura.
Distanza: 25 metri.
Durata: 20 Scontri.

IV. Dominare le piante

Descrizione ed effetto: grazie a questa formula l'Halfling può esercitare la sua influenza sulle piante e sottometterle al proprio volere.
Tecnica: l'Halfling deve concentrarsi senza essere disturbato per la durata di 20 Scontri sulla formula, prima che questa sortisca il suo effetto. Quindi può scegliere tra i fenomeni seguenti:

A) Affrettare la crescita delle piante: una quantità di piante a piacimento cresce di 5 cm ogni Turno di gioco (3 m al massimo) in un diametro di 10 metri.
B) Frutti come proiettili: un albero scaglia i suoi frutti come proiettili da lancio. Punti d'Impatto, a seconda del peso e della durezza dei frutti, tra 1D6 e 3D6 per scarica completa. Distanza per i frutti: 30 metri.
C) Avvinghiamento: liane, tralci, rami nuovi possono avvinghiare e addirittura strangolare un essere vivente. Solo una Prova d'Abilità riuscita o un lancio fortunato del dado al 25% (da 1 a 5 sul D20) preserva da un simile destino.

Costo: A, 12 PA; B, 8 PA; C, 3 PA.
Distanza: 50 metri per A, B, C.
Durata: A, 60 Scontri; B, 1 Scontro; C, a piacimento.

V. Amicizia con animali e piante

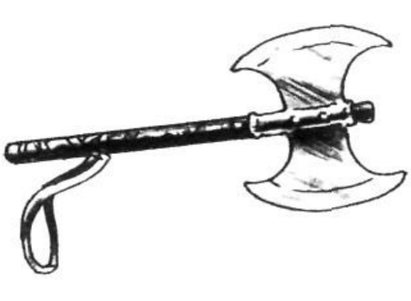
Descrizione ed effetto: tutti gli animali e le piante in un raggio di 100 metri reagiscono amichevolmente nei confronti di chi impiega questa formula, che rende possibile anche il comunicare con animali e piante entro questo raggio d'azione, ma non di tenerli sotto il proprio controllo.
Tecnica: l'Halfling si concentra per due Scontri sulla formula tenendo davanti a sé, all'altezza degli occhi, le mani con le dita allargate.
Costo: 9 PA.
Distanza: 100 metri.
Durata: fintanto che l'Halfling rimane nella zona (200 metri di diametro).

VI. Inganno della vista

Descrizione ed effetto: è una formula che rafforza in modo ottimale le naturali capacità dell'Halfling di adattarsi a quello che è il suo ambiente all'aperto. Questo procedimento rende estremamente difficile agli altri di distinguerlo nel suo ambiente.
Tecnica: l'Halfling si concentra sulla formula e si "fonde" istantaneamente col suo ambiente: per

forma e colore è quasi impossibile da distinguere. La formula non agisce però in ugual misura per tutti i tipi di terreno, in quanto predilige le zone dove gli Halfling sono di casa. Chi vuole scoprire un Halfling che ha impiegato questa formula deve superare prima una Prova d'Intelligenza. Questa non basta però a stabilire se riesce a scorgere davvero l'Halfling: infatti la probabilità che l'Halfling non venga scoperto - a meno che qualcuno non gli si avvicini ad una distanza di meno di 3 m che comporta la scoperta automatica - è di:
zone boscose: 90% (1-18 sul D20)
montagne: 70% (1-14 sul D20)
paludi: 70% (1-14 sul D20)
terreni liberi: 60% (1-12 sul D20)
terreni costruiti o interni di edifici: 50% (1-10 sul D20).
Costo: 5 PA.
Distanza: 0.
Durata: 1 Turno di gioco.

VII. Trovare trappole
Descrizione ed effetto: gli Halfling hanno un sesto senso per le trappole, che possono attivare con questa formula. L'Halfling può trovare tutte le trappole artificiali e naturali in un raggio di 20 metri, ovviamente se l'incantesimo riesce.
Tecnica: l'Halfling si deve poter concentrare sul suo incantesimo senza essere disturbato. Dopo di che percepisce magicamente qualsiasi trappola fino a 20 metri di distanza.
Costo: 7 PA.
Distanza: 20 metri.
Durata: momentanea.



3.6. I Miracoli degli Iniziati

Ogni Iniziato degli Dei ha il potere di compiere miracoli; ma la riuscita o il fallimento - spesso nefasto - di questi miracoli dipendono nei singoli casi dalla benevolenza degli stessi Dei. Per chiedere un miracolo l'Iniziato deve realizzare determinate premesse, immergersi a lungo in preghiera e rischiare dei Punti di Karma (PK), che vengono sempre consumati, sia che il miracolo si compia o no. Un Iniziato può scegliere tra sette miracoli: quattro generali, che ogni Iniziato può compiere, e tre particolari, che sono diversi a seconda del Dio.

3.6.1. La Prova di Miracolo

Un lancio del D20 stabilisce se un Miracolo si compie o meno. Definiremo questa prassi Prova di Miracolo. Come per una Prova di Qualità, anche nel caso di una Prova di Miracolo non si può superare, lanciando il dado, un certo numero; e anche queste Prove, al pari di quelle di Qualità, possono essere occasionalmente modificate. Per un Miracolo di piccola portata, ad esempio, si può richiedere una Prova di Miracolo − 5; per un Miracolo più grande una Prova + 8. Il risultato che si deve ottenere con il dado può essere fisso (es.: Prova di Miracolo: 10), ma dipende per lo più dal Livello dell'Iniziato. Nella descrizione del Miracolo può essere scritto ad esempio:
Prova di Miracolo + 5 contro il Livello dell'Iniziato.
Ai fini del gioco ciò significa: un sacerdote del Livello 10 non può ottenere più di 10 lanciando il dado, ma deve, visto che si tratta di un Miracolo importante, aggiungere un 5 al risultato ottenuto; in realtà, quindi, con il dado non può fare più di 5. *Avvertenza importante:* un Miracolo riesce *sempre* se l'Iniziato lanciando il dado ottiene 1 o 2 - aggiunte o detrazioni non hanno a questo punto importanza - e fallisce *sempre* se l'Iniziato ottiene 19 o 20.
Un Miracolo fallito può significare contemporaneamente che si è suscitata l'ira del Dio invocato. Quali possono essere le conseguenze di questo fatto, è riportato nelle descrizioni dei Miracoli alla voce «Fallimento del Miracolo». Normalmente l'Iniziato riesce a placare la collera del Dio superando una Prova di Fascino. Se dopo "Fallimento del Miracolo" c'è scritto "Prova di Fascino", significa che l'Iniziato si accorgerà degli spiacevoli effetti delle sue inutili invocazioni se fallirà la Prova di Fascino. Se dopo "Fallimento del Miracolo" c'è scritto "senza conseguenze" allora l'Iniziato non dovrà fare alcuna Prova.

3.6.2. Miracoli generali

Ogni Iniziato ha la possibilità di compiere *Miracoli generali.* Questi rappresentano per così dire l'armamentario di ogni sacerdote viaggiante. I Miracoli generali sono resi possibili da una preghiera agli Dei e non dovrebbero presentare grosse difficoltà neanche per un Iniziato di Livello inferiore.

Acqua e cibo
Descrizione ed effetto: con questo Miracolo l'Iniziato può trasformare una materia qualsiasi in acqua e cibo. Una unità basta ad una persona per un giorno.
Premessa: il tentativo di compiere il Miracolo deve essere stato preceduto da intensa preghiera di almeno 10 Scontri di durata.
Prova di Miracolo: 10.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 1 PK per unità.
Distanza: –
Durata: –

Comunicazione miracolosa
Descrizione ed effetto: teoricamente ogni Iniziato può mettersi in contatto con un altro Iniziato del suo Dio anche a grandi distanze, fargli pervenire informazioni, domandargli un consiglio, ecc.
Premessa: meditazione di preghiera di 2 Turni di gioco.
Prova di Miracolo: 15.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 5 PK.
Distanza: a piacimento.
Durata: a piacimento.

Coraggio divino
Descrizione ed effetto: si tratta di un Miracolo di piccola portata, con il quale l'Iniziato può rafforzare spiritualmente se stesso o persone di sua scelta, aumentandone il Coraggio. Se il Miracolo riesce, può distribuire due Punti di Coraggio per ogni PK impiegato.
Premessa: breve invocazione di 6 Scontri di durata.
Prova di Miracolo: 15.
Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: il punteggio di Coraggio dell'Iniziato si riduce di 5 punti per 10 Turni di gioco.
Costo: 10 PK.
Distanza: 10 metri
Durata: 1 Turno di gioco.

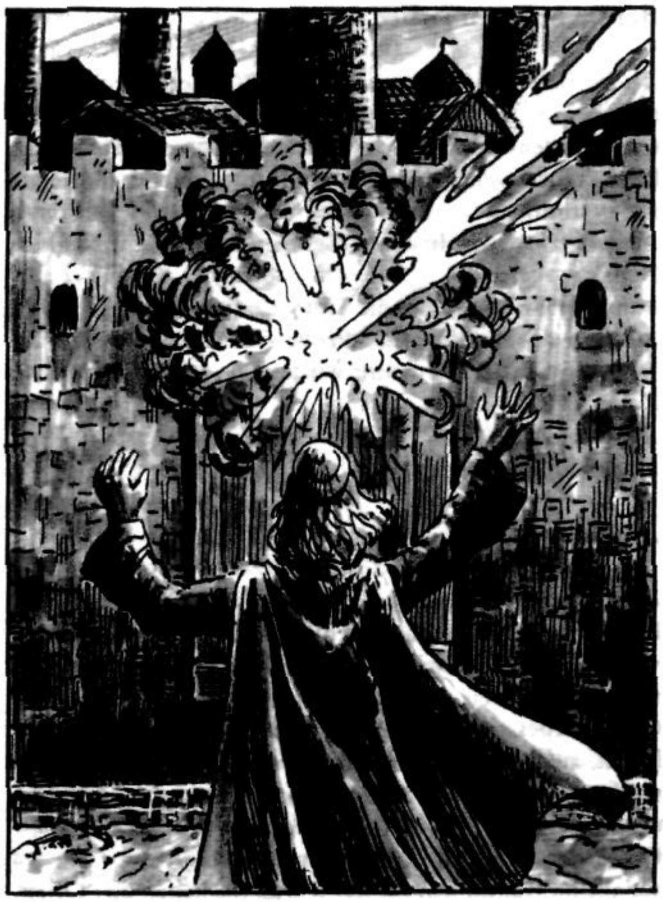
Mano guaritrice
Descrizione ed effetto: questo Miracolo provoca l'immediata guarigione di ferite (restituisce ad un ferito 10 PV), guarisce le malattie fino al 5° grado e neutralizza veleni fino al 5° grado.
Premessa: invocazione di 4 Scontri di durata.
Prova di Miracolo: 12.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 10 PK.
Distanza: l'Iniziato deve imporre la mano sull'ammalato.
Durata: momentanea.

3.6.3. Miracoli particolari

I *Miracoli particolari* sono tipici di singole divinità e possono essere compiuti esclusivamente dai *loro Iniziati.*
Così, ad esempio, un Iniziato del Dio Praios non è in grado di compiere i miracoli di un sacerdote di Hesinde, e viceversa: ogni Iniziato può compiere solo i miracoli specifici del suo Dio.
I Miracoli particolari sono più difficili da compiere di quelli generali, e in condizioni normali riescono solo a Iniziati dei Livelli superiori; anche se naturalmente possono essere tentati da Iniziati dei Livelli inferiori.
Un Iniziato ha a disposizione 3 Miracoli particolari da compiere.

MIRACOLI DI PRAIOS

Raggio accecante di Praios
Descrizione ed effetto: con questo miracolo si forma un lampo di luce di luminosità incredibile che acceca tutti gli esseri che non si proteggono gli occhi per 3 Turni di gioco. Durante questo tempo non è possibile orientarsi e combattere.
Premessa: breve supplica della durata di 2 Scontri.
Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato.



Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 10 PK.
Distanza: 100 metri.
Durata: momentanea.

Inibizione di magia di Praios

Descrizione ed effetto: poiché le dottrine di Praios considerano la magia un eretico tentativo degli uomini di porsi sullo stesso piano della divinità, l'impedire incantesimi è il Miracolo più importante che un Iniziato di Praios possa compiere. Se il Miracolo riesce, l'Iniziato del Dio del sole crea un campo antimagico (una semisfera attorno a sé, con 25 metri di raggio) entro il quale non è possibile alcun incantesimo e nel quale nessuno può penetrare. Il campo si muove con l'Iniziato.
Premessa: meditazione di preghiera per la durata di 2 Scontri.
Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 12 PK.
Distanza: 25 metri.
Durata: 5 Turni di gioco.

Ira di Praios

Descrizione ed effetto: un Miracolo che sostituisce un'offensiva in combattimento e agisce analogamente alla Lancia di Fuoco. Se riesce, dal cielo arriva un fascio di raggi solari che, giunto alla meta, incendia tutto nel raggio di 5 metri. Inoltre procura un danno di 5D6 PImp.
Premessa: invocazione di due Scontri di durata.
Prova di Miracolo: + 5 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: il raggio di fuoco cade nelle immediate vicinanze dell'Iniziato e causa danni di 3D6 PImp in un raggio di 3 metri. Non vi è tuttavia incendio.
Costo: 8 PK.
Distanza: 100 metri.
Durata: momentanea.

MIRACOLI DI RONDRA

Bufera di Rondra

Descrizione ed effetto: per questo Miracolo viene chiesta a Rondra una tempesta che imperversa su un territorio quadrato di 5 km di lato, fa correre al riparo tutti gli esseri viventi, fa perdere con il 50% di probabilità l'orientamento a chi è in viaggio, e in caso di combattimento riduce tutti i punteggi di 3 punti. Chi non cerca riparo (edificio, grotta etc.) dalla bufera lancia il D20 ogni Turno di gioco. Se esce 19 o 20 gli vengono inflitti 1-6 Punti di Ferita.
Premessa: meditazione di preghiera della durata di 1 Turno di gioco.
Prova di Miracolo: + 2 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: la bufera scoppia molto lontano.
Costo: 7 PK.
Distanza: tempesta 5 × 5 km.
Durata: tempesta per 6 Turni di gioco.

Benedizione delle armi di Rondra

Descrizione ed effetto: con questo Miracolo gli Iniziati di Rondra possono aumentare a piacere per breve tempo la qualità e l'efficacia di qualunque arma. Se il Miracolo riesce, l'Iniziato può benedire un numero di armi a piacimento in un raggio di 5 metri. Ciò significa:
(1) l'efficacia di ogni arma aumenta di 1D6 PImp;

(2) il coefficiente di rottura di ogni arma è di 2.
Premessa: invocazione di 6 Scontri di durata.
Prova di Miracolo: 12.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 2D6 PK.
Distanza: 5 metri.
Durata: 1 Turno di gioco.

Armatura di Rondra

Descrizione ed effetto: analogamente al Miracolo precedente, la Dea Rondra rinforza questa volta le armature, se l'Iniziato è stato ascoltato. Con il Miracolo, l'Iniziato può aumentare di 3 Punti di Protezione un numero a piacimento di armature in un raggio di 5 metri. (Un corpetto imbottito diventa di conseguenza una corazza a piastre).
Premessa: supplica della durata di 1 Scontro.
Prova di Miracolo: 13.
Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: tutte le armature che avrebbero dovuto essere migliorate, vengono peggiorate di 1 punto.
Costo: 2D6 PK.
Distanza: 5 metri.
Durata: 1 Turno di gioco.

MIRACOLI DI EFFERD

Camminare sull'acqua

Descrizione ed effetto: l'Iniziato che ha compiuto questo Miracolo può camminare sulla superficie dell'acqua come se questa fosse solida.
Premessa: meditazione per 1 Turno di gioco.
Prova di Miracolo: 13.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 8 PK.
Distanza: 0.
Durata: 1 giorno.

Dominio sul vento

Descrizione ed effetto: se l'Iniziato riesce a compiere questo Miracolo, Efferd lo rende in grado di controllare direzione e forza del vento. In questo modo si può far uscire una barca dalla bonaccia o darle maggior velocità, si può sfuggire ai nemici sul mare o confonderli sulla terraferma.
Premessa: meditazione di preghiera della durata di 1 Turno di gioco.
Prova di Miracolo: – 1 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: il vento fa l'esatto contrario di quanto desidera l'Iniziato.
Costo: 6 PK.
Distanza: illimitata.
Durata: 12 Turni di gioco.

Fata morgana

Descrizione ed effetto: l'Iniziato di Efferd può chiedere al suo Dio un miraggio. Se le sue preghiere vengono esaudite, appare nel cielo un miraggio a sua scelta, che può avere effetti incoraggianti o demoralizzanti. *Importante:* questo Miracolo non è limitato alle zone desertiche di Atlantide ma può essere compiuto in qualsiasi regione.
Premessa: meditazione di preghiera per 2 Turni di gioco.
Prova di Miracolo: – 2 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: l'Iniziato stesso appare come una fata morgana, ma la sua immagine è rovesciata.
Costo: 7 PK.
Distanza: a piacimento.
Durata: 12 Turni di gioco (se ci si avvicina al miraggio ci si accorge che si tratta di un'illusione).

MIRACOLI DI BORON

Ninna nanna di Boron

Descrizione ed effetto: un Miracolo che può far cadere in un sonno profondo un numero a piacere di creature viventi in un raggio di 20 metri. L'Iniziato può decidere su chi calare il sonno.
Premessa: canto meditativo di 6 Scontri di durata.
Prova di Miracolo: – 2 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: il Narratore decide chi viene sopraffatto dal sonno.
Costo: 7 PK.
Distanza: 20 metri.
Durata: 10 Turni di gioco.

Amnesia

Descrizione ed effetto: questo Miracolo provoca una totale amnesia in un numero qualsivoglia di esseri intelligenti (mostri non intelligenti e animali ne sono esclusi) per un raggio di 20 metri attorno all'Iniziato. Per un giorno intero le vittime dimenticano tutto ciò che sanno, compresa la loro identità e la ragione per la quale si trovano sul luogo del Miracolo.

È l'Iniziato a decidere chi viene colpito da amnesia.

Le vittime dell'amnesia combattono con una detrazione di −4 su tutti i punteggi necessari in combattimento. Hanno perduto l'orientamento, ed esiste una probabilità del 50% che si arrendano.

Premessa: invocazione della durata di 6 Scontri.

Prova di Miracolo: +2 contro il Livello dell'Iniziato.

Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: il Narratore stabilisce chi deve perdere la memoria.

Costo: 8 PK.

Distanza: 20 metri.

Durata: 1 Turno di gioco.

Dominio sui morti viventi

Descrizione ed effetto: con questo Miracolo l'Iniziato di Boron è in grado di far comparire o anche cacciar via i morti viventi (Nosferatu, Scheletri, Mummie, Zombi etc.). Può inoltre tenere sotto controllo quelli che ha chiamato e ricacciarli via senza spendere Punti di Karma. Se però vuole cacciare spettri non chiamati da lui, deve spendere Punti di Karma.

Premessa:

chiamare gli spettri: meditazione di 4 Turni di gioco;

cacciare gli spettri: invocazione della durata di 6 Scontri.

Prova di Miracolo:

chiamare: contro il Livello dell'Iniziato;

cacciare: +2 contro il Livello dell'Iniziato.

Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.

Costo:

chiamare: 5 PK per spettro.

cacciare: 3 PK per spettro.

Distanza: –

Durata: gli esseri chiamati rimangono nelle vicinanze dell'Iniziato fino a quando non vengono cacciati o annientati.

MIRACOLI DI INGERIMM

Colpo di martello di Ingerimm

Descrizione ed effetto: se Ingerimm esaudisce le preghiere del suo Iniziato, può, secondo il desiderio di quest'ultimo, far tremare la terra: viene colpita una zona di m 100 × 100, distante fino a 100 metri dall'Iniziato. In quest'area c'è il 50% di probabilità di crollo di edifici, e ogni persona che si trovi sul posto deve lanciare il D20 per stabilire se ha subito danni. Se esce: da 1 a 14 = nessun danno; da 15 a 17 = 1D6 Punti di Ferita; 18-19 = 2D6 Punti di Ferita; 20 = morte.

Premessa: preghiera meditativa della durata di 1 Turno di gioco.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato.

Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: conseguenze come sopra. La scossa sismica avviene però nella zona dove si trovano l'Iniziato e i suoi compagni.

Costo: 9 PK.

Distanza: 100 metri.

Durata: momentanea.

Fucina di Ingerimm

Descrizione ed effetto: questo Miracolo fa spalancare la terra!

Se viene esaudita la preghiera l'Iniziato è in grado di far spalancare la terra su una superficie fino a 100 metri quadrati, che vengono occupati da lava infuocata uscita dalle viscere della terra. L'Iniziato può decidere la forma di questa trappola, che può essere indifferentemente lunga 100 metri e larga 1 metro, o di 10 × 10 metri; per costruire una parete di lava incandescente che si alza verso il cielo sono necessari altri PK: per ogni metro d'altezza la parete di fuoco costa 2 PK aggiuntivi. Tutti gli esseri viventi che vengono a contatto con la lava devono subire 2D6 PImp per Scontro. Chi si trattiene a meno di 3 metri dalla lava che sgorga deve superare una Prova d'Abilità, oppure viene a contatto con la lava.

Premessa: meditazione di preghiera della durata di 2 Turni di gioco.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato.

Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.

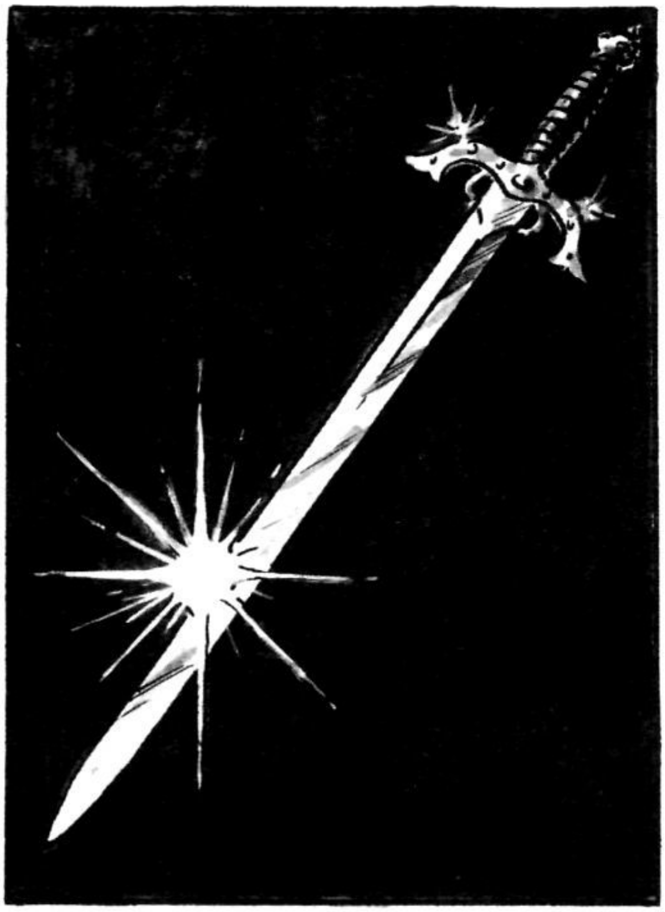
Costo: 10 PK.

Distanza: 50 metri.

Durata: 1 Turno di gioco.

Ferro di Ingerimm

Descrizione ed effetto: Ingerimm non è solo il Dio del fuoco e della terra, è anche il protettore di tutti i fabbri. Se l'Iniziato viene esaudito, può affilare un numero a piacere di armi in un raggio di 10 metri. Può ridurre di 2 punti il coefficiente di rottura di qualsiasi arma, e abbassare di 1 punto i



punteggi d'Attacco e Parata usciti dal dado.
Premessa: invocazione della durata di 4 Scontri.
Prova di Miracolo: – 1 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 5 PK.
Distanza: 10 metri.
Durata: 10 Scontri.

MIRACOLI DI HESINDE

Specchio magico di Hesinde

Descrizione ed effetto: poiché Hesinde è la dea della magia, è in grado di respingere attacchi magici, qualora lo voglia. Se il Miracolo dell'Iniziato riesce, può produrre per un raggio di 5 metri uno specchio magico che rimanda ogni formula magica al destinatario. L'effetto della formula colpirà quindi chi l'ha pronunciata.
Premessa: preghiera di 10 Scontri di durata.
Prova di Miracolo: + 5 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 8 PK.
Distanza: 5 metri.
Durata: 1 Turno di gioco.

Alchimia di Hesinde

Descrizione ed effetto: con questo Miracolo un Iniziato di Hesinde può trasformare uno dei sei elementi originari - fuoco, acqua, neve, humus, pietra, aria - in un altro. La quantità, o l'estensione della materia da trasformare non deve superare i 500 metri cubi.
Premessa: meditazione di preghiera per 1 Turno di gioco.
Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: il Narratore decide in quale nuovo elemento si deve trasformare quello di partenza.
Costo: 7 PK.
Distanza: a piacimento.
Durata: 1 Turno di gioco.

Mano protettrice di Hesinde

Descrizione ed effetto: con questo Miracolo è possibile stornare o interrompere maledizioni. Per maledizione si intendono qui tutte le formule magiche che agiscono negativamente sull'avversario, quindi le formule 9, 10, 14, 23, 24 dei Maghi, e da 1 a 6 dei Druidi.
Premessa: supplica di 2 Scontri di durata.
Prova di Miracolo: – 2 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 2D6 PK.
Distanza: 20 metri.
Durata: momentanea.

MIRACOLI DI FIRUN

Grandinata di Firun

Descrizione ed effetto: questo Miracolo scatena una grandinata che si abbatte su un territorio di un chilometro quadrato e costringe tutti gli esseri viventi di questa zona a porsi in salvo. Chi non riesce a farlo deve lanciare il D20 ogni 5 Scontri per stabilire se è stato colpito e ferito dai grossi chicchi di grandine. Ciò accade se esce 19 o 20. I chicchi di grandine infliggono da 2 a 7 PImp (1D6+1), dai quali si detrae il punteggio dell'armatura. Nella grandinata gli scudi assorbono 3 PImp.

Premessa: preghiera meditativa per 1 Turno di gioco.
Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: la grandinata non si verifica, ma l'Iniziato viene colpito da un solo pezzo di grandine della grandezza di una mela (2D6 PImp).
Costo: 7 PK.
Distanza: grandinata 1 × 1 km, altrimenti a piacere.
Durata: la grandinata dura 2 minuti.

Muraglia di ghiaccio di Firun

Descrizione ed effetto: se Firun esaudisce la preghiera del suo Iniziato, quest'ultimo può creare con questo Miracolo un muro di al massimo 50 metri di lunghezza, 5 di altezza e 2 di spessore. Ciò include anche acqua che può essere trasformata in ghiaccio per un volume fino a 500 metri cubi.
Premessa: meditazione di 1 Turno di gioco di durata.
Prova di Miracolo: − 2 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 8 PK.
Distanza: fin dove arriva la vista.
Durata: 2 Turni di gioco.

Caccia prodigiosa

Descrizione ed effetto: questo Miracolo dona a un Personaggio o a un gruppo di Personaggi un'incredibile fortuna nella caccia. Anche in una zona normalmente povera appaiono all'improvviso animali in gran numero. Si tratta, a seconda della regione in cui avviene il Miracolo, di lepri, cervi, pesci etc.
Premessa: meditazione di preghiera per 2 Turni di gioco.
Prova di Miracolo: − 5 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 2D6 PK.
Distanza: 1 km di raggio.
Durata: 12 Turni di gioco.

MIRACOLI DI TSA

Guarigione miracolosa di Tsa

Descrizione ed effetto: si tratta di un Miracolo che rappresenta il completamento del Miracolo generale Mano Guaritrice. Se l'Iniziato di Tsa viene ascoltato, è in grado di guarire chiunque sia ferito, ammalato o avvelenato.
Premessa: supplica di 6 Scontri di durata.
Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 2D6 PK.
Distanza: contatto.
Durata: permanente.

Rinnovazione prodigiosa di Tsa

Descrizione ed effetto: con questo Miracolo si possono riparare oggetti rotti o distrutti. Ciò vale sia per i piccoli oggetti d'uso quotidiano sia per armi, armature, ponti ed edifici.
Premessa: meditazione della durata di 1 Turno di gioco.
Prova di Miracolo:
(a) − 2 contro il Livello dell'Iniziato (oggetti fino a grandezza umana);
(b) contro il Livello dell'Iniziato (oggetti superiori alla grandezza umana).
Fallimento del Miracolo: l'oggetto sparisce completamente.
Costo:
(a) oggetti fino a grandezza umana: D6 PK;
(b) oggetti superiori alla grandezza umana: 2D6 PK.
Distanza: fin dove arriva la vista.
Durata: permanente.

Soffio vitale di Tsa

Descrizione ed effetto: un Miracolo potente con cui si possono richiamare alla vita esseri che non siano morti da più di un giorno.
Premessa: meditazione di preghiera per 4 Turni di gioco.
Prova di Miracolo: + 8 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 15 PK.
Distanza: si deve toccare il morto.
Durata: permanente.

MIRACOLI DI PHEX

Le Capacità di Phex

Descrizione ed effetto: un Miracolo grazie al quale le

Capacità particolari del commerciante (valutare, mercanteggiare) e quelle del ladro (sono molte, tra cui arrampicarsi, non farsi notare, trovare nascondigli segreti etc.) vengono aumentate di colpo dell'80%, se il Miracolo si compie. Se invece fallisce, le Capacità scendono al loro valore di base. In tutto si possono aumentare solo quattro Capacità per Miracolo; il ladro deve decidere prima quali. L'Iniziato di Phex può compiere il Miracolo su se stesso o su altri.
Premessa: invocazione di 6 Scontri di durata.
Prova di Miracolo: – 2 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: le Capacità, il cui punteggio doveva essere aumentato, scendono al valore di base.
Costo: 1D6+3 PK.
Distanza: dove giunge lo sguardo.
Durata: 1 minuto.

Omnilingua

Descrizione ed effetto: questo Miracolo mette l'Iniziato o una persona di sua scelta in condizione di capire, parlare e scrivere ogni lingua per un periodo di tempo limitato. Può quindi comunicare con tutti gli abitanti di Atlantide dotati di favella (uomini, mostri, diversi animali) e anche decifrare scritti e codici segreti.
Premessa: meditazione di preghiera per 1 Turno di gioco.
Prova di Miracolo: – 1 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: l'Iniziato o la persona da lui scelta non capisce più nessuno per la durata di 2 Turni di gioco.
Costo: 1D6 PK.
Distanza: dove giunge lo sguardo.
Durata: 2 Turni di gioco.

Volo della gazza di Phex

Descrizione ed effetto: un Miracolo con cui l'Iniziato può entrare inspiegabilmente in possesso di oggetti non più grandi di una persona adulta. Non importa se li vede o no, basta che sappia della loro esistenza e il luogo in cui si trovano. Se il Miracolo riesce, l'oggetto su cui l'Iniziato si è concentrato sparisce dal posto dov'era per comparire nello stesso istante ai piedi dell'Iniziato. Muri e pareti non rappresentano un ostacolo.
Premessa: invocazione di 8 Scontri di durata.
Prova di Miracolo: + 3 contro il Livello dell'Iniziato.
Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.
Costo: 1 D6+2 PK.
Distanza: 1 km.
Durata: momentanea.

4. Sistema di movimento e resistenza

Nel mondo fantastico di **Uno sguardo nel buio** bisogna distinguere fondamentalmente tra due generi di movimento:

Movimento tattico
Movimento strategico

Il primo, il più diffuso, gioca un ruolo determinante nei sotterranei, all'interno di edifici, in villaggi e città, ma anche durante gli inseguimenti; in breve, ovunque il movimento sia necessario per breve tempo (secondi, Scontri, Turni di gioco).
Il movimento strategico, che invece non viene usato così spesso, determina la velocità all'aperto per periodi di tempo più lunghi (ad esempio 1 giorno).
Quindi se si vuole sapere dove arriva in una settimana un gruppo di viaggiatori che vogliono attraversare Atlantide, si consultano le tabelle del movimento strategico e si lavora con il Foglio di Orientamento a esagoni.
Per un inseguimento all'interno del tempio di Praios a Gareth serve invece il movimento tattico con il Foglio di Orientamento a quadrati.

4.1. Movimento tattico

Il "movimento tattico", si misura in metri per secondo (m/s); viene riportato nelle due tabelle seguenti, per gli uomini e gli umanoidi più importanti.

Tabella di Velocità 1: umanoidi veloci

PPro	Velocità massima	m/s	Mezza corsa	m/s	Velocità di marcia	m/s
0	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	8	☐ ☐ ☐ ☐	4	☐ ☐	2
1	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	7	☐ ☐ ☐ ☐	4	☐ ☐	2
2	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	6	☐ ☐ ☐	3	☐	1
3	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	5	☐ ☐ ☐	3	☐	1
4	☐ ☐ ☐ ☐	4	☐ ☐	2	☐	1
5	☐ ☐ ☐	3	☐ ☐	2	☐	1
6	☐ ☐	2	☐	1	☐	1
7	☐	1	☐	1	☐	1
Durata (in secondi):	= Numero dei Punti di Resistenza		= Punti di Resistenza × 10		Limitazioni: vedi movimento strategico	

Tabella di Velocità 2: umanoidi lenti

PPro	Velocità massima	m/s	Mezza corsa	m/s	Velocità di marcia	m/s
0	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	5	☐ ☐ ☐	3	☐ ☐	2
1	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	5	☐ ☐ ☐	3	☐ ☐	2
2	☐ ☐ ☐ ☐	4	☐ ☐	2	☐	1
3	☐ ☐ ☐ ☐	4	☐ ☐	2	☐	1
4	☐ ☐ ☐	3	☐ ☐	2	☐	1
5	☐ ☐	2	☐ ☐	2	☐	1
6	☐	1	☐	1	☐	1
7	☐	1	☐	1	☐	1
Durata (in secondi):	= Numero dei Punti di Resistenza		= Punti di Resistenza × 10		Limitazioni: vedi movimento strategico	

Ulteriori riduzioni di velocità dovute a pesi: 200 once = + 1PPro
Nota: il peso dell'armatura e dell'eventuale scudo è già compreso nei valori indicati.

Movimento normale viene considerata la velocità a passo d'uomo, che per tutti gli umanoidi è di 0,5 m/s.

Per velocità a passo d'uomo si intende sia un'andatura rilassata che un procedere guardingo.

Le tabelle indicano le tre velocità possibili in relazione all'armatura.

La Tabella 1 è per umanoidi veloci, quali l'uomo, l'Elfo, il Troll, il Goblin, il Nosferatu e l'Orco.

La Tabella 2 è per gli umanoidi più lenti come il Nano, il Salamandro e i morti viventi.

Spiegazione: un uomo deve stabilire la sua *velocità massima,* che dipende in primo luogo dalla sua armatura, sulla Tabella 1.

Vestito di un solo perizoma (PPro 0) ha una velocità di 8 m/s, con abiti normali (PPro 1) 7 m/s, mentre con l'armatura da cavaliere percorre solo 2 m/s.

Riesce a mantenere tale velocità massima solo per un determinato numero di secondi, numero che corrisponde esattamente ai Punti di Resistenza che ha a disposizione. Dopo di che deve passare alla *mezza corsa,* in cui può resistere dieci volte tanto, e dopo di questa deve passare alla *velocità di marcia.* Normalmente a questo punto dovrebbe essere chiaro se il Personaggio ha raggiunto o è riuscito a seminare il suo avversario.

Un Narratore che voglia essere molto preciso con i movimenti può includere anche la norma seguente: *velocità più alte sono permesse solo dopo la marcia per un Turno di gioco.* Per ogni affaticamento (velocità massima o mezza corsa) viene raddoppiato il numero dei Turni di gioco a velocità di marcia.

Esempio: un Guerriero in corpetto imbottito (PPro 2) con Resistenza 40 può percorrere 6 metri al secondo per 40 secondi al massimo, quindi passa alla mezza corsa (3m/s), nella quale resiste per 400 secondi.

Dopo la mezza corsa deve procedere rallentato alla velocità di marcia (1m/s). Soltanto dopo 300 secondi (1 Turno di gioco) può nuovamente passare alla mezza corsa o alla velocità massima, dopo la quale deve marciare per due Turni di gioco ecc. Ma con questo siamo quasi già alla velocità strategica. L'esempio riportato sopra può sembrare complicato, tuttavia nel corso del gioco simili conteggi sono piuttosto rari. Decisiva, in una situazione tattica, è quasi sempre la velocità massima, che viene usata principalmente in fughe o inseguimenti.

Pesi: se un Personaggio porta dei pesi, ciò pregiudica la sua velocità. Questo vale particolarmente per oggetti pesanti e ingombranti. Per ogni singolo caso decide il Narratore, che tratta il peso aggiuntivo come un aumento di PPro.

Regola di base: 200 once corrispondono a 1 PPro.

Il peso dell'armatura e dello scudo - qualora venga portato - è già considerato nei valori della tabella.

Una maniera di procedere usata abbastanza di frequente - almeno dai Personaggi di Atlantide - è lo *strisciare.*

La velocità nello strisciare può essere molto differente; una velocità da 0,1 a 0,25 m/s viene considerata normale, ma può essere anche superiore o inferiore, a seconda del terreno e delle circostanze esterne.

Segue ora la tabella con le velocità dei mostri e degli animali caratteristici, e le velocità degli animali da sella e da soma.

Tabella di Velocità 3: mostri e animali

Ameba Gigante	0,25
Serpente a sonagli	1
Scolopendra Mortuaria	4
Scimmia Gigante	7/5 (7 su alberi)
Dragone Volante	5
Maru	8
Lupo Mannaro	9
Gigante	10
Krakonte	3/2
Coccodrillo	5/1
Delfino	7
Vampiro	12/0,5
Drago Arboricolo	15/1

Cavalcatura	Trotto	Galoppo	Resistenza
Asino	6	10	3 Turni/1 Turno
Mulo	7	11	4 Turni/1 Turno
Cammello	8	13	8 Turni/4 Turni
Cavallo	10	14	3 Turni/1 Turno

Spiegazione della Tabella 3: tutte le indicazioni sono date in metri per secondo, a meno che non vi siano altre indicazioni. Se sotto la velocità sono riportati due numeri, ad esempio Dragone Arboricolo 15/1, il secondo numero indica la velocità a terra, il primo il tipo di locomozione solitamente preferito dalla creatura, ad esempio nuotare e volare.

Gli animali che possono essere cavalcati hanno 3 Velocità: normale, trotto, galoppo (dove per semplicità anche il cammello viene riportato sotto galoppo, anche se si tratta di un animale che cammina al passo). La loro velocità normale corrisponde a 2m/s e non viene indicata. Per quanto riguarda la Resistenza, il primo valore indicato è quello del trotto, il secondo del galoppo.

4.2. Movimento strategico

Il movimento strategico diventa indispensabile quando si vuole stabilire la distanza percorsa in un giorno da un gruppo in viaggio; o la velocità di mezzi di trasporto come carri trainati da cavalli, o navi.
La velocità di un gruppo è in linea di massima quella del più lento dei suoi membri. Questi sono i valori indicativi della distanza percorsa in un giorno:

gruppo a piedi	30 km
gruppo a cavallo	50 km

Modificatori naturali

Terreno aperto	100%
Bosco	75%
Collina	75%
Montagna	50%
Palude	50%

I territori impervi riducono la velocità di marcia.

Sono possibili anche le marce forzate: allora il gruppo o la singola persona coprirà una volta e mezzo la normale distanza di un giorno di marcia. Quindi:

marcia forzata a piedi	45 km
marcia forzata a cavallo	75 km

Importante: la marcia forzata si può fare solo ogni due giorni.

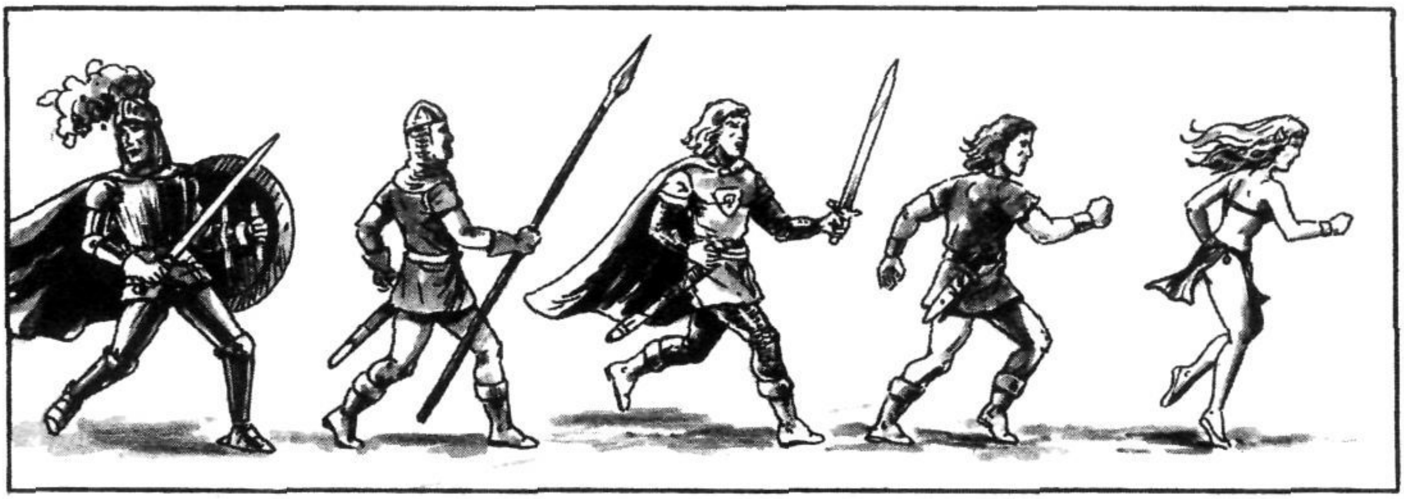
Tabella di Velocità 4: mezzi di trasporto

Carro trainato da cavalli	30 km/g*
Biga	70 km/g*
Imbarcazione a remi	20 km/g*
Galera	60 km/g*
Veliero (piccolo)	100 km/g*
Veliero (grande)	140 km/g*
Nave	160 km/g*

* giornata di viaggio: 12 ore (navi 24 ore).

Per quanto riguarda le navi, la loro velocità è determinata anche dal vento, in misura seguente:

vento forza 0-2 = − 20%
3-5 = 0
6-8 = + 20%
9 = 0 e da un lancio del D20 ogni Turno di gioco. Se esce 19 o 20 la nave si capovolge.



4.3. Resistenza (Res)

Le cinque Qualità originarie di un Personaggio sono *Coraggio, Intelligenza, Fascino, Abilità* e *Forza.* Per quelle che sono le esigenze del gioco di base, queste 5 Qualità sono del tutto sufficienti a caratterizzare un Personaggio e conferirgli una personalità. Il perfezionamento delle regole, tuttavia, prevede alcuni ampliamenti che rendono necessaria una sesta Qualità, che indichi la tenacia, la capacità di tener duro, in breve la *Resistenza* di un Personaggio. Per questa ragione d'ora in avanti un Personaggio deve possedere anche la Qualità di Resistenza, abbreviata in *Res.* La Resistenza, però, non è propriamente una Qualità nel senso delle altre cinque, visto che si tratta della somma di due punteggi ben noti: Forza ed Energia Vitale.

Dunque: Res = For + PV

Esempio: il Guerriero Radulf ha PV 30 e For 11. La sua Resistenza è quindi di 41.

La Resistenza è un valore che indica l'energia fisica di un Personaggio, ed entra sempre in gioco quando si tratta di sforzi fisici: in combattimento, nel movimento tattico, quando si nuota, ecc. In quest'ultimo caso indica per quanto tempo un Personaggio riesce a stare a galla o quali distanze è in grado di percorrere in acqua. Nel caso del movimento tattico, il tempo in cui un Personaggio può correre a velocità massima o a mezza corsa dipende dalla sua Resistenza; nel combattimento ravvicinato, infine, è il valore di Resistenza a determinare quanti Attacchi il Personaggio può sferrare durante un assalto.

5. Sistema ampliato di combattimento

Finora tutti i combattimenti di **Uno sguardo nel buio** sono stati condotti secondo uno schema relativamente semplice. Attacco e Parata rappresentavano gli elementi più importanti del combattimento, l'Impatto e la Protezione ne influenzavano l'esito. Questi principi rimangono inalterati, mentre viene offerto nelle pagine seguenti un sistema di combattimento che, partendo da azioni già note, permette uno svolgersi più dettagliato e realistico dei combattimenti.
Con questo sistema ampliato è possibile anche una partecipazione "visiva", usando delle figurine di cartone e un piano di gioco costituito da una pianta quadrettata.

Importante: le seguenti regole di combattimento sono facoltative, vengono cioè introdotte nel gioco a discrezione del Narratore.
Il Narratore decide se giocare con le figurine su un piano di gioco; oppure può ampliare il tradizionale combattimento, che viene condotto con carta e matita essenzialmente nell'immaginazione del giocatore, con alcune o tutte le regole qui descritte. Alcune delle nuove regole possono essere applicate solo con le figurine sulla pianta: a queste appartengono tutte le regole che hanno a che fare con il **Movimento** e presuppongono una pianta quadrettata. Tutte le altre possono essere impiegate anche senza figure, e permettono di ampliare il già noto sistema di combattimento del gioco di base. Tra queste ci sono, nel sottocapitolo *5.1. Regole ampliate per il combattimento ravvicinato,* quelle riguardanti **«Assalto»** e **«Fuga», «Attacco riuscito»** e **«Parata riuscita», «Impatto difficile e critico»,** e **«Attacco avverso e Parata avversa»;** per quest'ultima regola ci sono due tabelle, una per il gioco con figure, e la seconda per l'ampliamento del combattimento tra-

dizionale. Inoltre tutte le regole dei sottocapitoli che seguono sono combinabili con le solite regole di combattimento del gioco di base:

5.2. Regole ampliate per il combattimento a distanza;
5.3.1. Combattimento senza armi;
5.3.3. Combattimento a cavallo;
5.4. Effetto del combattimento: febbre traumatica;
5.5. Armi e scudi.

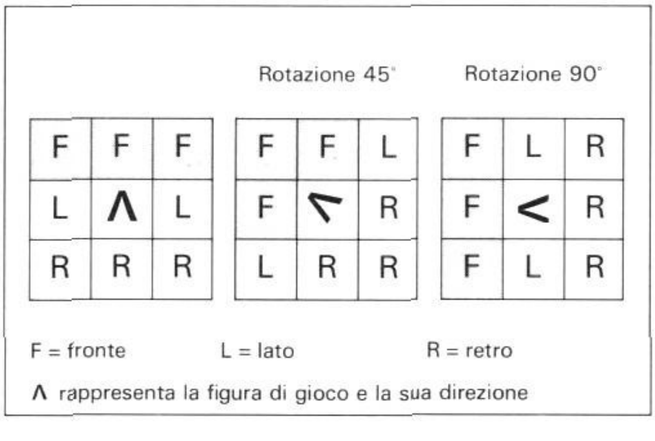
Per maggiore chiarezza, tutte le parti che possono venir applicate senza figurine e pianta del gioco sono indicate da un asterisco (*).

5.1. Regole ampliate per il combattimento ravvicinato

5.1.1. Movimento e combattimento

Le regole ampliate per il combattimento ravvicinato si basano sul sistema di movimento tattico, come è stato introdotto in questo volume. Conseguentemente la velocità di un Personaggio è data in *metri per secondo.* La pianta di gioco sulla quale avviene l'azione dovrebbe essere quadrettata, e i singoli quadrati li chiameremo «campi»; va benissimo anche il Foglio di Orientamento come tavola su cui muovere le figurine avendo però cura di ingrandire i quadrati ad una misura di almeno 2 × 2 cm (meglio 2,5 × 2,5) per lasciare spazio di manovra sufficiente. Ad un quadrato corrisponderà poi ad esempio una misura di gioco di m 1 × 1.

Posizione di una figura sul campo di gioco



F	F	F
L	∧	L
R	R	R

Rotazione 45°

F	F	L
F	↖	R
L	R	R

Rotazione 90°

F	L	R
F	<	R
F	L	R

F = fronte L = lato R = retro
∧ rappresenta la figura di gioco e la sua direzione

Lo schema sopra riportato mostra il campo occupato da una figura di gioco e gli otto campi confinanti. Su ogni campo può stare solo una figura; le figure più grandi (giganti, draghi, ccc.) possono eventualmente occupare più campi. La freccia che rappresenta la figura mostra la direzione visiva della stessa.

Attacchi: gli Attacchi possono essere sferrati solamente nei campi frontali e laterali.

Parate: possono essere parati gli Attacchi dai campi frontali e laterali, ma non quelli dai campi di retro.

Scudo: uno scudo assorbe i PImp che vengono inflitti da attacchi dai campi frontali e da *un* campo laterale. Lo scudo non può nulla contro attacchi sferrati dai campi di retro. Un manritto è protetto dallo scudo contro attacchi provenienti dai campi laterali di sinistra, un mancino da quelli di destra. (L'arma viene retta dalla mano che ha la funzione di destra. Quando si scelgono i Personaggi, i giocatori lanciano il dado per stabilire se sono manritti o mancini. Ad Atlantide è mancino il 10% della popolazione: 1 o 2 sul D20.)
Durante uno Scontro (2 secondi) è possibile una delle seguenti azioni:

movimento
combattimento ravvicinato (1 Attacco e 1 Parata)
combattimento a distanza
fare incantesimi/miracoli.

Naturalmente le azioni possono avere durata maggiore di 1 Scontro; la misura di 2 secondi permette al Narratore uno svolgimento realistico degli avvenimenti, specialmente quando vi partecipano più figure.

Movimento
Per il movimento delle figure si distingue fra l' "avanzamento" verso un altro campo della pianta e lo "spostamento" entro un campo della pianta.
Ogni figura può essere fatta avanzare orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente sulla pianta, dove valgono le stesse regole del movimento tattico con tutti i fattori di modificazione per armature e pesi.
Ogni figura ottiene dei Punti di Movimento a seconda della sua velocità: un Punto di Movimento (PM) per metro/secondo.

Un Personaggio con Protezione 2 avrebbe allora per la velocità massima 6 PM per secondo o 12 PM per Scontro. Una figura che si muove sulla pianta di gioco spende Punti di Movimento se passa da un campo all'altro, cioè ogni volta che supera una linea di confine (o angolo, in caso di movimento diagonale).
Per una misura di m 1 × 1 a campo - che raccomandiamo vivamente - il movimento orizzontale o verticale (oltre la linea) costa 1 PM per campo, quello diagonale (oltre gli angoli) costa 1,5 PM per campo. Se i Punti di Movimento non sono sufficienti per passare a un campo confinante, decadono.
Le limitazioni riguardano i movimenti in senso laterale e all'indietro (in campi laterali o di retro), che possono essere fatti solo a velocità dimezzata, nel caso che la figura non esegua una *rotazione* (vedi sotto) nella direzione presa.
Come si è detto sopra, chiameremo le azioni di una figura su un campo, azioni di "spostamento". Quelle possibili sono tre:

Rotazione: una figura ruota sul suo campo nella direzione voluta. Con rotazione si intende un cambiamento di direzione di almeno 45 gradi e un massimo di 180. Una rotazione eseguita da fermi dura 1 secondo.
Rotazioni di 45 gradi al massimo sono possibili anche durante l'avanzamento, e non richiedono ulteriore tempo finché su un campo si esegue solo una di queste rotazioni di 45 gradi.

Cambio di posizione: in linea di massima si distinguono tre posizioni: *eretta, in ginocchio, orizzontale.* Ogni cambio di posizione dura 1 secondo. Naturalmente influisce anche la Protezione, anche se solo nel caso di Personaggi "veloci". Personaggi con PPro3 possono gettarsi a terra (cambio da posizione eretta a orizzontale) e alzarsi (cambio da posizione orizzontale a eretta) senza problemi. Tale cambio di posizione dura 1 secondo. Personaggi con PPro a partire da 4 devono prima mettersi nella posizione in ginocchio e quindi in quella orizzontale - durata 2 secondi.

Estrarre l'arma: per estrarre l'arma occorre solitamente 1 secondo. È possibile tuttavia estrarre l'arma anche durante un movimento, senza dover impiegare per questo del tempo supplementare. Un Personaggio che corre alla velocità massima non è in grado di estrarre l'arma.

Se si combinano azioni di "spostamento" e "avanzamento", il numero dei Punti di Movimento a disposizione si può ridurre. Ecco un esempio:

Tabella di Velocità: umanoidi veloci

	Velocità max.		Mezza corsa		Velocità di marcia	
PPro	m/s	PM/Scontro	m/s	PM/Scontro	m/s	PM/Scontro
0	8	16	4	8	2	4
1	7	14	4	8	2	4
2	6	12	3	6	1	2
3	5	10	3	6	1	2
4	4	8	2	4	1	2
5	3	6	2	4	1	2
6	2	4	1	2	1	1
7	1	2	1	2	1	1

Tabella di Velocità: umanoidi lenti

	Velocità max.		Mezza corsa		Velocità di marcia	
PPro	m/s	PM/Scontro	m/s	PM/Scontro	m/s	PM/Scontro
0	5	10	3	6	2	4
1	5	10	3	6	2	4
2	4	8	2	4	1	2
3	4	8	2	4	1	2
4	3	6	2	3	1	2
5	2	4	2	3	1	2
6	1	2	1	2	1	1
7	1	2	1	2	1	1

- un Guerriero con un corpetto di cuoio entra in una stanza a passo d'uomo. Avanza di 1 metro: 1 secondo;
- si gira di 90 gradi a sinistra per poter vedere la stanza. Durata: 1 secondo.

Con questo sarebbero passati 2 secondi = 1 Scontro. Se all'azione prendono parte più Personaggi, il Narratore dovrebbe far svolgere le loro azioni a questo punto.

- Il Guerriero vede una moneta d'oro per terra. Si inginocchia, prende la moneta e si alza. Durata: 2 secondi. Di nuovo è passato uno Scontro.
- Il Guerriero sente provenire un rumore da dietro una porta a 2 metri di distanza. Si mette in moto a passo d'uomo, ruota due volte di 45 gradi (deve girare attorno a un tavolo), estrae la spada e raggiunge dopo 2 secondi in tutto la porta. Durata: 2 secondi/2PM.
- Il Guerriero sente un urlo tremendo provenire da dietro la porta. Si gira (180 gradi), durata 1 secondo, e fugge a velocità massima. Nel secondo dello Scontro che ancora rimane può percorrere 5 m (Pro 3), quindi adoperare 5 PM.

Importante: solo le tre azioni sopra citate sono azioni di movimento e possono essere combinate con il normale avanzamento. Un posto particolare spetta all'Attacco in movimento, che viene trattato alla voce *Combattimento ravvicinato.*

Combattimento ravvicinato

Osservazioni generali: anche in queste nuove regole, in uno Scontro c'è la stessa sequenza di avvenimenti, quale viene descritta nel gioco di base. Chi dei due avversari possiede il più alto punteggio di Coraggio prende l'iniziativa e comincia con l'Attacco, mentre chi è in difesa para. Tocca quindi all'altro attaccare, mentre il primo para. Anche qui, dunque, ogni combattente ha una possibilità di Attacco e di Parata per ogni Scontro.

Le regole ampliate introducono però tutta una serie di nuovi punti, che rendono il combattimento ravvicinato molto più dettagliato e avvincente, senza tuttavia creare confusione. Queste regole possono essere applicate tutte nel gioco con le figure, mentre alcune si adattano bene anche al gioco tradizionale senza figure: ad esempio "assalto" o "fuga".

L'Attacco in movimento: questa è la combinazione delle due azioni singole "movimento" e "combattimento ravvicinato". Se riesce, quest'azione infligge all'avversario più ferite di quante non procurerebbe l'arma usata come al solito.

Svolgimento:

lo sfidante deve scagliarsi (a velocità massima) sull'avversario e sferrare un Attacco, che viene condotto con PAtt – 2 e PPar – 2 e procura , se riesce, un'aggiunta di PImp di D6/2. (Il punteggio di Attacco dello sfidante e quello di Parata del difensore si riducono di 2 punti, i PImp aumentano secondo il lancio del dado). L'Attacco in movimento può comportare svantaggi per chi lo sferra:

- se l'Attacco fallisce, il difensore ha a disposizione un *Attacco occasionale* in più (vedi più avanti);
- chi sferra l'Attacco, indipendentemente dal suo esito, dovrà tentare di parare quello successivo con PPar – 2, mentre l'avversario avrà PAtt + 2.

L'Assalto (*): solo con i dadi non è praticamente possibile rendere la plasticità e la vivacità del crepitio delle spade quali risultano dalla regola dell'Assalto. Per questo dovresti, anche se combatti solo secondo le regole di base, esaminare attentamente queste regole. Con l'Assalto si abbandona la simmetria tradizionale delle regole del combattimento. Coloro che partecipano al combattimento non conducono i loro Attacchi e Parate alternandosi, colpo dopo colpo. Chi fa l'Assalto distribuisce una serie di colpi e stoccate, e riduce letteralmente ai suoi piedi l'avversario.

Svolgimento:

il *più coraggioso* dei due contendenti comunica che intende condurre un Assalto. (Due combattenti con uguale punteggio di Coraggio lanciano il D6 per stabilire chi sia il più coraggioso per il momento.) Il combattente può fare l'Assalto durante il suo primo Attacco, o a piacere in uno degli Attacchi seguenti. Nell'Assalto lo sfidante sferra più Attacchi in fila e il difensore può *solamente parare,* senza attaccare a sua volta. I Punti di Ferita procurati durante l'Assalto a chi si difende vengono stabiliti con il dado e detratti dai suoi PV come al solito. Se il primo Attacco dell'Assalto riesce, l'avversario viene "respinto".

La serie degli Attacchi è limitata dalla Resistenza di chi lo conduce. Il punteggio di Resistenza dell'attaccante viene diviso per 10: il risultato rappresenta il numero massimo di Attacchi in una

serie. Esempio: un Personaggio con Res 43 può sferrare quattro Attacchi di seguito; un Personaggio con Res 58 ha cinque Attacchi a disposizione (si arrotonda sempre).

La serie di Attacchi termina pure quando l'attaccante fallisce un Attacco lanciando il dado.

Il difensore può porre fine alla serie di Attacchi solo se ottiene una *"Parata riuscita"* (vedi par. *5.1.2.*).

Quando la serie di Attacchi dello sfidante è terminata, il difensore può a sua volta fare un Assalto. In un combattimento possono avere luogo tutti gli Assalti che il più coraggioso dei combattenti desidera.

La prassi di gioco ha dimostrato che la regola dell'Assalto è particolarmente adatta per combattenti dei Livelli superiori, ai quali gli Attacchi e Parate con i dadi riescono spesso. Se le serie dei lanci di dadi (Attacco-Parata-Attacco-Parata-Attacco...) vengono condotte con successione rapida, allora la simulazione di un duello è quasi perfetta. Il combattimento contro animali o mostri non simili all'uomo è difficile da rappresentare con le regole dell'Assalto, a cui si dovrebbe, in questi casi, rinunciare.

L'Assalto in breve:

il combattente con il punteggio maggiore di Coraggio annuncia un Assalto. Quello con il punteggio minore di Coraggio ha diritto ad un Assalto solo se il suo avversario ne ha già fatto prima uno.

L'Assalto finisce se:

a) fallisce un Attacco dello sfidante,
b) lo sfidante ha portato a termine tutti gli Attacchi a sua disposizione (numero massimo = Res: 10),
c) il difensore è in grado di opporre una Parata riuscita*.

* Una Parata riuscita si ha quando lanciando il dado esce un numero inferiore di 5 al punteggio di Parata del combattente. Per spiegazioni particolareggiate sulla *Parata riuscita* vedi più avanti.

Respingere: una figura di gioco, cui durante uno Scontro vengono inflitti 4 o più Punti di Ferita, viene automaticamente respinta in un campo di retro (che può essere stabilito dall'avversario).

Inoltre una figura viene respinta - in caso di un Assalto dell'avversario - dopo il primo Attacco riuscito di quest'ultimo. Per ogni Attacco riuscito dell'avversario la figura di gioco che si difende viene respinta di un campo, ed è l'avversario a stabilire quale (sono permessi solo campi di retro).

Se il difensore viene respinto di un campo, l'attaccante ha la possibilità di portarsi sul campo lasciato libero. È anzi obbligato a farlo in caso di un Assalto, se non vuole causare l'interruzione della sua serie di Attacchi. Questo avanzamento, così come il respingere, non fanno parte del movimento vero e proprio; non vengono pertanto integrati nel combattimento ravvicinato. Se tutti i campi di ritirata sono bloccati o ostruiti (pareti, muri, oggetti inamovibili, mobili ingombranti), la figura di gioco non può essere respinta. Si deve invece difendere con PPar – 2, poiché dispone di poco spazio per parare. Chi sferra l'Attacco può invece farlo con + 2.

Altre figure di gioco, che tengono occupato un campo di ritirata, possono essere spostate - se acconsentono - da chi conduce l'Attacco. Può benissimo accadere che una figura di gioco che viene respinta sposti una seconda, ecc. , fino a provocare una vera e propria reazione a catena.

Ritirarsi e fuggire (*): si tratta di azioni di movimento che devono essere intese come reazioni a un incontro o un combattimento con l'avversario.

Ritirata: se in uno Scontro a una figura di gioco tocca sferrare il suo Attacco, questa può evitare di farlo, spostandosi di un campo alla volta lateralmente o indietro (nei campi R e L). Alla figura che si è ritirata non è più possibile muoversi durante quello Scontro.
Se l'avversario non vuole occupare il campo lasciato libero (il che gli renderebbe a sua volta impossibile un altro movimento per quello Scontro), ha la possibilità di un Attacco occasionale.
Se si porta sul campo lasciato libero, può attaccare se durante quello Scontro non lo ha ancora fatto, o se inizia un nuovo Scontro. La figura che si è ritirata può parare in ogni caso.

Fuga (*): una figura può anche fuggire, invece di sferrare l'Attacco. Per fare questo è necessaria una rotazione intera (180 gradi) o a metà (90 gradi) dalla direzione dell'avversario prima che la figura possa darsi alla fuga (nei propri campi F o L). La rotazione dura un secondo, dopo di che la figura può fuggire alla velocità che le sue capacità di movimento tattico le permettono.
In una fuga l'avversario ha in ogni caso la possibilità di un Attacco occasionale che non può essere parato.

Attacco occasionale: l'Attacco occasionale è una opportunità d'Attacco che viene favorita dall'azione di un avversario. Gli Attacchi occasionali avvengono sempre nella fase d'Attacco dell'avversario, e mai nella propria.
Possibilità:

- un avversario entra in un campo della propria zona d'attacco (campi F e L) e non si ferma, cerca anzi di procedere ancora di uno o più campi. Prima di poter fare questo deve sostenere un Attacco occasionale. Modificazione di combattimento: PAtt+2/PPar–2.
- Un avversario compie nella propria zona d'attacco le azioni di "fare incantesimi e miracoli", "cambio di posizione", "caricare l'arma" o "prendere la mira". Modificazione di combattimento: PAtt invariati/Parata impossibile.
- Un avversario compie nella propria zona d'attacco un'azione di rotazione o si dà alla fuga rendendo così possibile un Attacco da dietro. Modificazione di combattimento: Attacco normale/Parata impossibile.
- Un avversario compie nella propria zona d'attacco l'azione di ritirarsi. Modificazione di combattimento: PAtt/PPar normali.
- Attacco occasionale fallito da parte dell'avversario.

Combattimento a distanza

Le regole del combattimento a distanza vengono dettagliatamente spiegate nel sottocap. *5.2.* Per ogni Scontro possono essere compiute al massimo 2 delle 4 azioni che sono proprie del combattimento a distanza. Si tratta di:

1) estrarre l'arma
2) caricare l'arma
3) mirare
4) tirare (armi da tiro) o lanciare (armi da lancio).

Solo l'azione "estrarre l'arma" può in uno Scontro essere combinata con l'azione del movimento. La velocità o la distanza delle mosse vengono dimezzate.

Fare incantesimi/miracoli

Se in uno Scontro l'esperto di magia fa un incantesimo, o un Iniziato degli Dei compie un miracolo, non gli è possibile portare a termine altre azioni.
Dettagli più particolareggiati sulle azioni "fare incantesimi e miracoli", in particolare per quanto riguarda i requisiti, le limitazioni, la durata, ecc., si trovano nel capitolo *3. La Magia*, nell'elenco dei singoli incantesimi e miracoli.

5.1.2. Attacco riuscito e Parata riuscita (*)

Nel gioco di base il combattimento è definito dagli Attacchi e dalle Parate. Chi partecipa al combattimento ha la possibilità di attaccare e parare una volta per ogni Scontro. Se lanciando il D20 si ottiene un numero uguale o inferiore ai valori di Attacco o Parata, l'azione è riuscita. Questo sistema prevede due sole possibilità: chi sferra l'Attacco colpisce (l'Attacco riesce, la Parata dell'avversario no) o non colpisce.
Ora, per rendere i combattimenti più vivaci, le regole del combattimento ravvicinato vengono

ampliate a questo punto con l' "Attacco riuscito" e la "Parata riuscita", che rendono i combattimenti più agili, anche se talvolta più brevi, e il gioco più realistico.
Se si applicano queste regole, decade il "Colpo da maestro" che era spiegato nel par. *11.4.* dell'*Introduzione all'Avventura Fantastica.*

Attacco riuscito: di solito i combattenti esperti sferrano Attacchi più pericolosi che non i principianti. La regola dell'Attacco riuscito (abbreviato in AttR) tiene conto di queste circostanze. Nella tabella seguente viene riportato, per ogni punteggio di Attacco, il risultato necessario ai dadi per un Attacco riuscito.

PAtt Personaggio	AttR risultato max. dado
01-06	–
07-10	1
11-14	2
15-17	3
18	4

Un Attacco riuscito si ha quando lanciando il dado per un Attacco non si supera il valore dell'Attacco riuscito.
Esempio: un Personaggio con PAtt 11, che lanciando il dado ottiene 1 o 2, ha sferrato un Attacco riuscito; per un Personaggio con PAtt 6 non esiste la possibilità di un Attacco riuscito.
Un Attacco riuscito può essere respinto solo da una Parata riuscita, e non da una Parata normale.

Parata riuscita: il valore della Parata riuscita (ParR) è di 5 punti inferiore a quello della normale Parata. Un principiante con PPar 8 deve quindi ottenere da 1 a 3 sul D20 per avere una Parata riuscita e poter respingere un Attacco riuscito. Eroi valorosi, con PPar 17 hanno invece molte più possibilità.
Parata riuscita: ParR = PPar − 5

5.1.3. Impatto difficile e critico (*)

Come si è già detto, un Attacco riuscito può essere respinto solo da una Parata riuscita.
Se un Attacco riuscito non viene ribattuto da una Parata riuscita, l'avversario che lo sferra può ottenere un "Impatto difficile" e addirittura un "Impatto critico". In questo caso l'attaccante lancia il D20 per stabilire in base alla tabella qui sotto quali danni il suo Attacco riuscito abbia causato all'avversario.

Attacco riuscito/Conseguenze

D20	Conseguenze
01-05	Impatto difficile + 1 PImp
06-10	Impatto difficile + 2 PImp
11-13	Impatto difficile + 3 PImp
14-16	Impatto difficile + 4 PImp
17-18	Impatto difficile + 5 PImp
19-20	Impatto critico

Se esce da 1 a 18 si ha Impatto difficile con i PImp che aumentano proporzionalmente; 19 o 20 sul dado significano un Impatto critico. Questo viene specificato meglio nelle tabelle *Impatto critico I e II.*

La maggiorazione (1-5) viene addizionata ai PImp realizzati alla solita maniera.

(*) Impatto critico I

Tabella semplificata per il gioco senza figure e pianta

D 6	Conseguenze
1-5	svenimento (1D6 per Turno di gioco)
6	morte

Chi conduce combattimenti dettagliati, con figure e piante di gioco, può servirsi della tabella II.

Impatto critico II

D20	Tipo di colpo	PImp	Conseguenze
1-2	Al braccio	+ 1	1-3 sul D6: braccio sinistro; 4-6: braccio destro. Il braccio colpito è inservibile per 2D6 Scontri.
3-4	Al braccio	+ 3	1-3: braccio sinistro; 4-6: destro. Braccio inservibile per 2D6 Scontri. Febbre traumatica +1.
5	Al braccio	+ 5	1-3: braccio sinistro; 4-6: destro. Forte emorragia. Perdita di 2PV per Scontro fino all'emostasi. Braccio inservibile per D6 settimane. Febbre traumatica + 2.
6-7	Alla gamba	+ 1	1-3 sul D6: gamba sinistra; 4-6: gamba destra. Velocità dimezzata (per 1 Scontro).
8-9	Alla gamba	+ 3	1-3: gamba sinistra; 4-6: destra. Detrazione Abi di D/2, e Vel 25% (entrambi per 1 giorno). Febbre traumatica + 1.
10	Alla gamba	+ 5	1-3: gamba sinistra; 4-6: destra. Gamba inservibile per D6 settimane (può solo strisciare). Emorragia. Perdita di 2PV per Scontro fino all'emostasi. Febbre traumatica + 1.
11-12	Al busto	+ 2	Emorragia. Perdita di 1PV per Scontro fino all'emostasi. Febbre traumatica + 2.
13-14	Al busto	+ 4	Febbre traumatica + 3. Detrazione di D/2 su PAtt/PPar e Abi. Velocità dimezzata per D/2 giorni.
15	Al busto	+ 6	Perdita dei sensi per 2D6 Turni. D/2 di detrazione da For, Abi, PAtt/PPar. Febbre traumatica + 5.
16-17	Alla testa	+ 1	Perdita dei sensi per 2D6 Scontri.
18	Alla testa	+ 4	Perdita dei sensi per 2D6 Turni. D/2 di detrazione da PAtt/PPar, Int, Abi (1 giorno). Febbre traumatica + 1.
19	Alla testa	+ 6	Perdita dei sensi per 2D6 ore. D6 di detrazione da PAtt/PPar, Int, Abi. Febbre traumatica + 2.
20	Mortale		Morte istantanea.

Spiegazione: le detrazioni sulle Qualità che compaiono per alcuni tipi di colpi hanno di regola durata permanente, se non viene indicato altrimenti. Un Personaggio può ovviamente migliorare i punteggi di Qualità, che ha peggiorato in questo modo, quando passa ad un Livello superiore. Ferite di questo genere possono essere curate con miracoli, magia o pozioni magiche.

I colpi al braccio hanno conseguenze quando ad esempio un manritto deve tenere l'arma con la mano sinistra: PAtt – 2, PPar – 3, Abi –3.

Per la Febbre traumatica vedi più avanti, al sottocap. *5.4.*.

5.1.4. Attacco avverso e Parata avversa

Va da sé che in combattimento si possono presentare situazioni non desiderate. Spesso nel calore della mischia si commettono passi falsi che comportano conseguenze più o meno gravi: si può ad esempio inciampare, perdere per un attimo l'orientamento o lasciar cadere l'arma.
Incidenti di questo tipo rendono più sciolto il combattimento e lo arricchiscono di una componente estremamente realistica. Simili sfortune, che nel mondo di **Uno sguardo nel buio** chiameremo d'ora in avanti "avversità", possono accadere sia durante un Attacco che durante una Parata.

Attacco avverso: se un Personaggio lanciando il dado per un Attacco ottiene 20, deve superare una Prova d'Attacco + 5; deve cioè tentare di ottenere con il D20 al massimo il suo PAtt, tenendo conto che deve aggiungere 5 punti al numero uscito.

Se la prova riesce, grazie alla sua eccellente tecnica d'attacco, è ancora in tempo ad evitare un' "avversità". Se però non ha superato la Prova di Attacco + 5, deve lanciare il dado per determinare la sua sfortuna e leggere le conseguenze sulle tabelle *Attacco avverso I e II.*

(*) Attacco avverso I
Tabella semplificata per il gioco senza figure e pianta.

2D6	Tipo di avversità	Conseguenze
2	Distruzione arma d'attacco	Segue «combattimento senza armi» o la «fuga».
3-5	Caduta	L'avversario ha due Attacchi non parabili a disposizione
6-8	Inciampare	L'avversario ha 1 Attacco non parabile a disposizione
9-11	Caduta	L'avversario ha due Attacchi non parabili a disposizione
12	Distruzione arma d'attacco	Segue «combattimento senza armi» o la «fuga».

Chi combatte con le figurine e la pianta di gioco, può usare la seguente tabella II.

Attacco avverso II

D20	Tipo di avversità	Conseguenze
1-7	Inciampare	L'avversario può attaccare con PAtt + 2. Nessuna possibilità di Attacco proprio per lo Scontro in corso.
8-11	Caduta	L'avversario può attaccare con PAtt + 3. Nessuna possibilità di Attacco proprio per questo Scontro; mettersi in posizione distesa (vedi regole di movimento).
12-14	Perdita orientamento	L'avversario può attaccare con PAtt + 2. Il Personaggio è disorientato fino al superamento di una Prova d'Abilità. Ogni Scontro sono possibili due Prove d'Abilità (in sequenza di Attacco e Parata). Un Personaggio senza orientamento non è in grado di compiere nessuna azione.
15-17	Far cadere arma attacco	L'attaccante fa cadere l'arma in campo proprio. Per raccoglierla deve compiere l'azione «raccogliere». Se chi fa l'Attacco non ha lo scudo (o altra arma per parare) non è in grado di parare. Ne consegue: «combattimento senza armi».
18-19	*Arma attacco catapultata lontano*	*L'arma di chi attacca finisce in uno degli 8 campi confinanti. Per raccoglierla biso*gna portarsi in quel campo e compiere l'azione «raccogliere». Per il resto le conseguenze sono uguali per l'arma fatta cadere.
20	Arma d'attacco distrutta	Con quell'arma non si può più attaccare né parare.

Parata avversa: al Personaggio che lanciando il dado per la Parata ottiene 20, e non supera la Prova di Parata + 3 che ne consegue, è capitata una cosiddetta Parata avversa. Lancia il dado per stabilire la sua avversità secondo le tabelle *Parata avversa I e II*, e il Narratore di **Uno sguardo nel buio** provvede a che vengano osservate le conseguenze secondo le modalità prescritte.

(*) Parata avversa I
Tabella semplificata per il gioco senza figure e pianta.

2D6	Tipo di avversità	Conseguenze
2	Distruzione arma di parata	Segue «combattimento senza armi» o la «fuga».
3-5	Caduta	L'avversario ha due Attacchi non parabili a disposizione.
6-8	Inciampare	L'avversario ha 1 Attacco non parabile a disposizione.
9-11	Caduta	L'avversario ha due Attacchi non parabili a disposizione.
12	Distruzione arma di parata	Segue «combattimento senza armi» o la «fuga».

Parata avversa II

D20	Tipo di avversità	Conseguenze
1-7	Inciampare	L'avversario può attaccare con PAtt + 2; non c'è possibilità di Parata.
8-11	*Caduta*	*L'avversario può attaccare con PAtt + 3; non c'è possibilità di Parata. Chi si difende* deve mettersi in posizione distesa (vedi regole di movimento).
12-14	Perdita orientamento	L'avversario può attaccare con PAtt + 2. Il Personaggio è disorientato fino al superamento di una Prova di Abilità. Per ogni Scontro sono possibili due Prove d'Abilità (in sequenza di Attacco e Parata). Un Personaggio senza orientamento non è in grado di compiere nessuna azione.
15-17	Far cadere arma di parata	Chi si difende fa cadere l'arma sul proprio campo. Per raccoglierla deve compiere l'azione di «raccogliere». Nel caso che non abbia lo scudo (o altra arma per parare) non è in grado di parare. Ne consegue: «combattimento senza armi».
18-19	Arma di parata catapultata lontano	L'arma di chi si difende finisce in uno degli 8 campi confinanti. Per raccoglierla deve portarsi in quel campo e compiere l'azione di «raccogliere». Per il resto le conseguenze sono uguali a quelle per l'arma fatta cadere.
20	Arma di parata distrutta	Con quell'arma non si può più parare né attaccare.

5.2. Regole ampliate per il combattimento a distanza

5.2.1. Uso delle armi

Con il termine "armi per il combattimento a distanza" si intendono tutte le armi che possono essere impiegate oltre la distanza di un combattimento ravvicinato. Si tratta essenzialmente di armi da tiro e da lancio.

Armi da tiro: tra le armi da tiro sono compresi l'arco, la balestra, la fionda, la cerbottana - dunque delle armi con proiettili. Le armi da tiro devono essere "estratte", "caricate", e solo allora si può passare all'azione "prendere la mira".

Armi da lancio: le armi da lancio (pugnale, accetta, giavellotti) devono essere solo "estratte", dopo di che si può "prendere la mira".

Nel combattimento con armi a distanza si distinguono quattro azioni:
- estrarre l'arma
- caricarla
- prendere la mira
- tirare/lanciare

La tabella di tempo per il combattimento armato a distanza indica la durata di ogni singola azione.

Tabella del tempo per il combattimento armato a distanza
(tutte le indicazioni sono da intendere in minuti secondi)

Arma	estrarre	caricare	mirare	tirare lanciare
Pugnale	1	–	1	1
Accetta	1	–	1	1
Giavellotto di legno	–	–	1	1
Giavellotto	–	–	1	1
Boomerang	1	–	1	1
Fionda	1	1	1	1
Cerbottana	1	1	1	1
Arco	2	2	1	1
Arco lungo	2	2	1	1
Balestra	2	20	1	1

Un Personaggio che prende la mira accuratamente (2 secondi) aumenta la sua possibilità di fare centro. Ottiene una riduzione di – 1 sulla Prova di Abilità.

Se un Personaggio ha concluso l'azione "mirare", può tirare o lanciare, subito o quando gli pare, in direzione del bersaglio che si trova nella propria zona di mira. Bisogna però tener presenti questi punti:
- gli ostacoli bloccano la traiettoria;
- la distanza, la grandezza e copertura del bersaglio influiscono sulle probabilità di fare centro (vedi il par. *13.7.* dell'*Introduzione all'Avventura Fantastica*).
- casi di avversità non sono possibili;
- l'avversario colpito può essere fatto arretrare;
- proiettili grandi, ad esempio quelli che vengono scaraventati da una catapulta, non possono essere parati.

5.2.2. Schivare e fermare proiettili/ armi da lancio

Una persona oggetto di un Attacco con arma da tiro o da lancio non aveva finora nessuna possibilità di schivare l'attacco o di pararlo con uno scudo. Le "regole ampliate per il combattimento" prevedono ora anche questo caso.

Schivare: la persona che vuole schivare ha come valore di base la sua velocità massima in metri al secondo. A questo si aggiunge una modificazione di distanza:

molto vicino (2-5 m)	0
vicino (6-10 m)	2
medio (11-20 m)	4
lontano (21-40 m)	6
molto lontano (41-60 m)	8

Chi vuole schivare un'arma a lungo raggio d'azione, aggiunge al proprio valore di base (velocità massima) la modificazione di distanza. Quindi lancia il D20 per tentare di ottenere una cifra inferiore o al massimo uguale a questo numero modificato. Se questo riesce, si è schivata l'arma da lancio o il proiettile, in caso contrario si viene colpiti e immediatamente feriti (PImp – PPro).

Fermare: un Personaggio che possiede uno scudo può tentare di fermare un proiettile o un'arma da lancio. Nella Tabella degli scudi troverai il valore di base di difesa di ogni scudo. Se un Personaggio vuole fermare il proiettile o l'arma, somma al suo valore di base di difesa le modificazioni di distanza e grandezza del bersaglio dell'arma che lo minaccia, corrispondentemente alle condizioni del combattimento.

Esempio: un arco lungo a distanza "lontana" minaccia un Personaggio con uno scudo di legno. Il suo numero modificato è di: 6 (scudo di legno) + 4 (distanza: "lontano", grandezza "medio" sulla tabella "Arco lungo") = 10.

Lanciando il D20 tenta quindi di ottenere un numero inferiore, o al massimo uguale, a questo numero modificato. Se ci riesce, ha fermato con il suo scudo il proiettile o l'arma da lancio; se fallisce è stato colpito e subisce immediatamente delle ferite (PImp – PPro).
Un Personaggio può tentare di schivare un proiettile o un'arma da lancio, oppure fermarli con il suo scudo, ma non può fare entrambe le cose. Nel caso di un combattimento ravvicinato, non può fare né l'una né l'altra cosa. Durante uno Scontro un Personaggio può al massimo fermare l'attacco di un'arma a lungo raggio d'azione o

schivarla. E può fermare o schivare gli attacchi solo se vede che un proiettile o un'arma vengono lanciati contro di lui.

5.3. Combattimento senza armi

La forma originaria del combattimento è il combattimento senza armi. Con questo termine si intendono tutte le tecniche di combattimento a corpo libero quali il pugilato, la lotta, ecc. In questo genere di combattimento l'Attacco e la Parata, come vengono usati normalmente in combattimento, non giocano ruolo alcuno. Importanti per l'esito del combattimento sono invece l'Abilità e la Forza.

5.3.1. Combattimento senza armi

Chi dei due antagonisti ha il punteggio di Coraggio più elevato comincia il combattimento e attacca facendo una Prova di Abilità. Se la supera, l'Attacco è riuscito. Il suo avversario - nel ruolo di chi si difende - può ora schivare l'Attacco o fermarlo con una Prova di Abilità riuscita. Durante lo stesso Scontro, chi si difende ha ancora la possibilità di attaccare, e chi attacca ha a sua volta la possibilità di schivare o fermare l'Attacco. Per ogni Scontro, dunque, entrambi gli antagonisti hanno la possibilità di attaccare e di difendersi da un attacco. Se un Attacco riesce - non viene quindi schivato o fermato - il risultato del combattimento viene stabilito dal confronto dei punteggi di Forza degli antagonisti. Non si tiene conto della Protezione.

Combattimento senza armi

Forza di chi attacca meno Forza di chi si difende	Punti di Ferita
da – 6 in giù	1
da – 2 a – 5	2
da – 1 a + 1	3
da + 2 a + 5	4
da + 6 in su	5

I Punti di Ferita vengono detratti direttamente dai PV. Per ogni 10 Punti di Energia Vitale perduti, un Personaggio vede decurtati di – 2 i suoi punteggi di Abilità e Coraggio. Inoltre ogni Scontro costa 2 Punti di Resistenza, e addirittura 3 PRes per chi in uno Scontro sia stato ferito. Queste detrazioni valgono solo durante il combattimento. Dopo i Personaggi si riprendono, e le loro Qualità ritornano allo stato originario entro 4 Turni di gioco. Se l'Energia Vitale di un Personaggio scende a 5 o a meno di 5, il Personaggio perde i sensi, e ogni Attacco contro di lui riesce automaticamente e comporta 5 PFer. In questo modo un Personaggio può essere ucciso anche in un combattimento senza armi.

Fine accelerata del combattimento: ci può essere una conclusione più veloce del combattimento, se gli Attacchi hanno avuto esito particolarmente fortunato. Ciò accade se escono i numeri da 1 a 3 lanciando il dado per la Prova di Abilità. Se esce 3 chi si difende non può fare la Prova di Abilità per sventare l'Attacco; un 2 procura automaticamente 10 PFer in chi si difende e se esce 1 il poveretto diventa immediatamente del tutto incapace di combattere, cioè privo di sensi.

Esempio di combattimento: Radulf (Cor 12, Abi 15, For 12, Res 42, PV 30) e Grimbold (Cor 11, Abi 12, For 14, Res 44, PV 30) attaccano lite in una bettola e divampa una colluttazione furibonda:

1° Scontro: Radulf ha il valore di Coraggio più elevato e quindi ha la prima mossa. Col dado ottiene 12: il suo Attacco riesce. Grimbold cerca di schivare, e ci riesce ottenendo 7 al dado. Ora tocca a Grimbold. Lanciando il dado per il suo Attacco ottiene 17. Ha fatto cilecca, non si può dirlo un prode. Entrambi detraggono 2 punti dalla loro Resistenza.

2° Scontro: Radulf colpisce con 9. Grimbold ottiene solo un 13 e deve incassare il colpo. Detrae 2 punti dai suoi PV (For 12 – For 14 = – 2; corrisponde a 2 PFer). Grimbold restituisce il colpo (6 al dado) e cala una sventola che Radulf non riesce a scansare (con 16 al dado) e che gli costa 4 PV per via del più alto punteggio di Forza di Grimbold. Entrambi detraggono 3 dalla loro Resistenza.

3° Scontro: Radulf ottiene 3 con il dado e a Grimbold vengono automaticamente sottratti 2 PV. Grimbold monta in collera; lancia il dado e ottiene 1 e questo colpo di fortuna mette fuori combattimento Radulf. Grimbold deve tuttavia detrarre ancora 3 punti dalla sua Resistenza.

5.3.2. Combattimento senza armi contro un avversario armato

Attacco senza armi: per colpire un avversario si deve superare una Prova di Abilità. Ma se la Parata dell'avversario riesce (PPar), non solo respinge l'Attacco senza armi, ma infligge anche dei PImp (da stabilirsi subito con il dado) a chi ha sferrato l'Attacco. È anche possibile che la Protezione di chi sferra l'attacco assorba i PImp.

Difesa senza armi: un Personaggio sprovvisto d'armi e di scudo non può mai parare, se viene attaccato - del resto, chi cercherebbe di fermare un colpo di spada con il braccio?
È in grado tuttavia di mettersi in situazione di ritirarsi, anche se non può usufruire dei vantaggi di Parata di questa situazione.

5.3.3. Combattimento a cavallo

Il cavallo, come animale da lavoro e da sella, gioca un ruolo di grande importanza nella storia e nel presente di Atlantide. Non c'è quindi da stupirsi se fin dai tempi remoti i cavalli vengono addestrati al combattimento. Dei buoni cavalli da battaglia decidono le sorti di più d'un combattimento; e in numero maggiore, come cavalleria, addirittura di battaglie e guerre.
Si distinguono tre tipi di combattimento a cavallo: il combattimento tra un avversario a cavallo e uno a piedi, quello tra due avversari a cavallo, e la giostra - che rappresenta l'apice di ogni torneo - in cui i due contendenti a cavallo, con lo scudo e la lancia in resta, si scagliano l'uno contro l'altro e cercano di scaraventare giù di sella l'avversario con un'abile stoccata.

Cavaliere contro fantaccino
Chi combatte a cavallo può sempre tentare di investire il suo avversario a piedi, se quest'ultimo non trova riparo. A questo scopo il cavaliere deve superare una Prova nella Capacità di "andare a cavallo". Il grado di addestramento del cavallo modifica la Prova di Capacità (domato − 2; tranquillo 0; sicuro + 2). L'avversario a piedi può evitare l'Attacco (Prova di Abilità + 2). Se non ci riesce deve subire 1D6 +1D6− 2 (per la carica) PImp. Poi si lancia ancora il D20: se esce da 16 a 20 si ha un *Impatto critico*. Dopo un Attacco a cavallo il cavaliere deve prendere di nuovo la rincorsa (durata: 2 Scontri). Se invece rimane nelle vicinanze del "pedone", si continua a combattere secondo le normali regole di combattimento.

Cavaliere contro cavaliere
Attacco e Parata vengono modificati dal grado di addestramento del cavallo (domato − 1; tranquillo 0; sicuro + 1). Se si applica anche il paragrafo "respingere" delle regole, si avranno le seguenti regole speciali: se un cavaliere in uno Scontro ha subito 5 o più Punti di Ferita, cavallo e cavaliere rimangono fermi e il cavaliere deve superare una Prova nella Capacità di "andare a cavallo" per evitare una caduta di sella. Una caduta da cavallo comporta D6 PImp.

Giostra
Nella giostra gli attacchi avvengono contemporaneamente; il Coraggio non è quindi determinante! Per colpire con la lancia è necessario lanciare il dado per un normale Attacco, che tiene conto delle modificazioni dovute al grado di addestra-

mento del cavallo (domato – 1; tranquillo 0; sicuro + 1) e alla Capacità "andare a cavallo" (9 – 11 = 0, sopra questi lavori + 1 per ogni 2 punti di differenza, e sotto questi valori – 1 per ogni 2 punti di differenza). Poiché nella giostra si possono usare solo lance da torneo e si è di solito protetti dall'armatura da cavaliere e dallo scudo di legno (Pro 7) (scudi più grandi non sono permessi), le ferite riportabili si mantengono nei limiti (1D6+2 meno Pro). Anche se bisogna aggiungere ai PImp ottenuti con il dado la maggiorazione di Ferita per la carica (1D6–2). Un Personaggio cui vengano inflitti dei PFer cade automaticamente da cavallo. Un Personaggio che subisce 6 o 7 PImp, cade da cavallo se non supera la Prova nella sua Capacità di "andare a cavallo". La caduta gli procura D6 Punti di Ferita. I PFer subiti durante la giostra sono "veri" (contusioni, slogature etc.) e devono essere curati come normali ferite.

5.4. Effetto del Combattimento: febbre traumatica

Infezione

Al termine di ogni giornata nella quale abbia subito almeno 5 Punti di Ferita, il Personaggio deve superare una Prova contro la febbre da trauma. Un Personaggio viene assalito dalla febbre traumatica se lanciando il D20 ottiene almeno 20.

Nel lancio vengono operate le seguenti modificazioni:

– fino a 25% di Energia Vitale perduta	+ 1
– fino a 50% di Energia Vitale perduta	+ 2
– fino a 75% di Energia Vitale perduta	+ 3
– sporcizia nella ferita (procurata ad es. da artigli o denti di mostri, armi arrugginite o altro)	+ 2
– il Personaggio è un Nano	– 2
– il Personaggio è un Elfo o un Halfling	– 4

Importante: decisiva è la condizione del Personaggio durante la Prova. Se dopo un combattimento riesce in qualche modo a riottenere i PV perduti, è possibile che le sue probabilità di ammalarsi di febbre traumatica si riducano.

Conseguenze

Un Personaggio che si ammala di febbre traumatica cade in uno stato di inquieto dormiveglia. Può essere trasportato solo con una barella, fino a quando guarisce o muore. Al termine del primo giorno di malattia vengono detratti 2D6 Punti di Ferita dall'Energia Vitale del paziente, il secondo giorno 2D6–1, il terzo 2D6–2 e così via.

Possibilità di guarigione

Un Personaggio ha tre possibilità di guarire dalla febbre traumatica:

- Se riesce un tentativo di "curare febbri e infezioni": l'ammalato può essere guarito solo da un'altra persona che possiede questa Capacità. È permesso un tentativo di guarigione al giorno.
- Guarigione miracolosa/magica: la guarigione miracolosa può essere realizzata solo da un Iniziato degli Dei. La guarigione magica è possibile solo con una formula magica, ad esempio "neutralizzare veleno". In condizioni difficili entrambi i tentativi di guarigione possono essere condotti anche dallo stesso paziente.
- Difesa immunitaria naturale: la febbre traumatica - come molte altre malattie - può essere superata da un Personaggio di robusta costituzione. Decisiva per questo è la Resistenza del Personaggio: se ha ancora 20 punti, può diminuire di 1 la detrazione giornaliera di Punti di Ferita (con 2D6). Con una Resistenza di 25 può diminuire di 2, con 30 di 3, ecc., fino a una Res di 50 e più, che diminuisce di 7 i Punti di Ferita.

5.5. Armi e Scudi

Spiegazione delle nuove armi

Pugnale di vetro vulcanico

L'arma rituale del Druido. Più che di un'arma, si tratta di uno strumento di culto. La descrizione dettagliata si trova nel sottocapitolo *1.1. Il Druido.*

Cerbottana

Un'arma silenziosa, con la quale normalmente si lanciano frecce avvelenate. È lo strumento di caccia di alcune stirpi delle montagne piovose del sud di Atlantide. Il veleno della freccia agisce solamente sulle parti scoperte del corpo. Se un colpo va a segno, lo si determina, come nel caso di un'arma da tiro, con una Prova di Abilità; la quale, però, viene influenzata dalla Protezione della vittima: se il bersaglio è un Guerriero con un corpetto di cuoio, bisogna superare una Prova di Abilità + 3. Ovviamente anche qui valgono tutte le altre modificazioni del combattimento a distanza. Le frecce di cerbottana non procurano PImp *ma PFer, che corrispondono alla ferita del veleno* impiegato.

Boomerang

Arma da lancio piuttosto rara. Se lanciato correttamente il boomerang permette di fare lanci a curva intorno a oggetti e persone. Se il boomerang colpisce non ritorna in nessun caso a chi lo ha lanciato; se non colpisce bisogna superare una Prova di Abilità – 2 per farlo ritornare.

Lasso

Lunghezza 10 m. Per catturare qualcuno con un lasso è necessario superare una Prova di Abilità + 2.

Rete

Lunghezza 5 m. Prova di Abilità + 1 per catturare l'avversario.

Armi da taglio	PImp	Peso	PAtt/PPar	Coefficiente di rottura	Costo
Daga	*1 D6 + 2*	*40*	*0/0*	*2*	*40*
Sciabola	1 D6 + 3	60	0/0	2	60
Daga da arrembaggio	1 D6 + 3	70	0/– 1	3	45
Spada	1 D6 + 4	80	0/0	2	80
Bastarda	1 D6 + 5	140	– 2/– 3	2	100
Spadone	1 D6 + 6	160	– 3/– 4	3	130
Grappino	1 D6 + 2	30	– 2/– 4	5	20
Falce	1 D6 + 3	100	– 3/– 5	4	35
Accetta	1 D6 + 3	60	0/– 4	4	45
Ascia bipenne	1 D6 + 4	120	0/– 3	3	90
Ascia da guerra	2 D6 + 2	150	– 4/– 6	3	180

Armi a manico lungo	PImp	Peso	PAtt/PPar	Coefficiente di rottura	Costo
Giavellotto di legno (punta di legno)	1 D6 + 2	60	– 1/– 4	4	15
Giavellotto	1 D6 + 3	80	– 1/– 4	4	60
Tridente	1 D6 + 3	90	– 1/– 2	4	75
Picca	1 D6 + 5	120	– 1/– 4	4	70
Alabarda	1 D6 + 4	150	– 2/– 4	4	75
Lancia da torneo	1 D6 + 2	150	0/– 4	6	100
Lancia da guerra	1 D6 + 6	180	0/– 4	3	150

Armi speciali	PImp	Peso	PAtt/PPar	Coefficiente di rottura	Costo
Rete	–	90	– 2/– 5	2	20
Lasso	–	80	– 3/–	2	5
Frusta	1 D6	70	0/– 6	2	30
Boomerang	1 D6 + 2	30	0/– 3	4	70

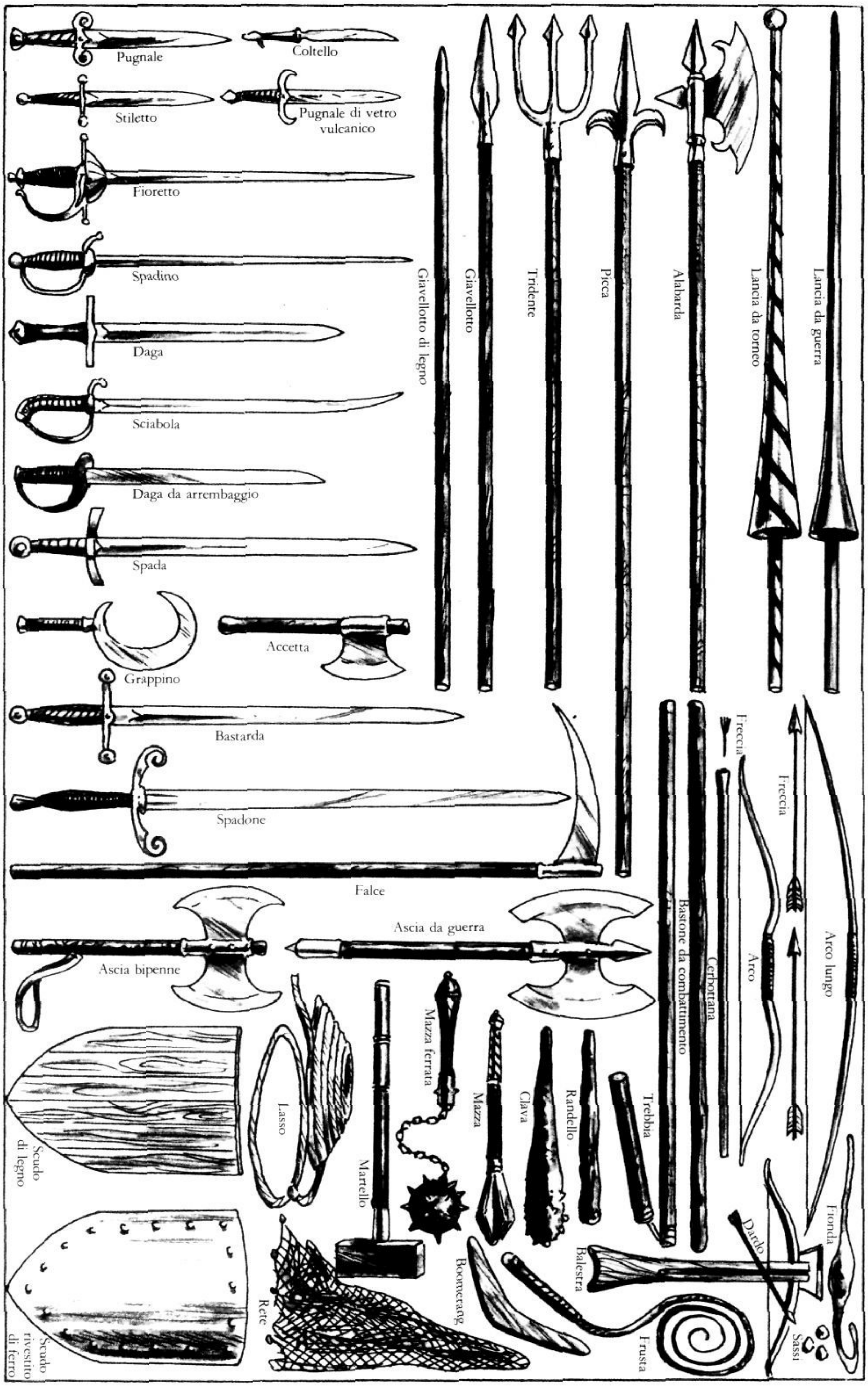
Proiettili	Numero	Costo
Sassi da fionda	20 per sacchetto	3
Frecce da cerbottana	10 per faretra	5
Frecce da arco	*20 per faretra*	*10*
Dardi da balestra	20 per contenitore	10

Armi da punta	PImp	Peso	PAtt/PPar	Coefficiente di rottura	Costo
Coltello	*1 D6*	*10*	*0/– 5*	5	5
Pugnale di vetro vulcanico	1 D6	30	0/– 4	6	50
Stiletto	1 D6 + 1	20	0/– 4	3	20
Pugnale	1 D6 + 2	30	0/– 2	3	30
Fioretto	1 D6 + 3	30	0/– 1	4	40
Spadino	1 D6 + 3	40	0/– 1	3	50

Armi da tiro e da lancio	PImp	Peso	Distanza	Costo
Pugnale	1 D6 + 1	20	10 m	20
Accetta	1 D6 + 3	60	20 m	45
Giavellotto di legno	1 D6 + 2	60	20 m	15
Giavellotto	1 D6 + 3	80	30 m	60
Boomerang	1 D6 + 2	30	40 m	70
Fionda	1 D6 + 2	10	30 m	20
Cerbottana	veleno	10	15 m	40
Arco	1 D6 + 3	20	40 m	45
Arco lungo	1 D6 + 4	30	60 m	50
Balestra	1 D6 + 4	200	60 m	125

Armi da percossa (non taglienti)	PImp	Peso	PAtt/PPar	Coefficiente di rottura	Costo
Randello	*1 D6 + 1*	*60*	*– 1/– 3*	6	5
Bastone da combattimento	1 D6 + 1	70	0/0	4	20
Clava	1 D6 + 2	100	0/– 3	4	20
Trebbia	1 D6 + 3	120	– 1/– 5	3	30
Mazza	1 D6 + 4	110	0/– 3	3	70
Mazza ferrata	1 D6 + 5	150	– 1/– 5	2	150
Martello	1 D6 + 6	150	– 3/– 5	4	100

Scudi	Pro	Peso	Valore di base di difesa	Costo
Scudo di legno	+ 1	140	6	25
Scudo rivestito in ferro	+ 2	200	10	75


Pugnale
Coltello
Stiletto
Pugnale di vetro vulcanico
Fioretto
Spadino
Daga
Sciabola
Daga da arrembaggio
Spada
Grappino
Accetta
Bastarda
Spadone
Falce
Giavellotto di legno
Giavellotto
Tridente
Picca
Alabarda
Lancia da torneo
Lancia da guerra
Ascia da guerra
Ascia bipenne
Freccia
Freccia
Bastone da combattimento
Cerbottana
Arco
Arco lungo
Mazza ferrata
Mazza
Clava
Randello
Trebbia
Lasso
Martello
Scudo di legno
Scudo rivestito di ferro
Rete
Boomerang
Balestra
Frusta
Dardo
Fionda
Sassi

6. Nuovi oggetti magici, veleni, malattie e piante medicinali

6.1. Sette nuovi oggetti magici

Il copricapo magico: questo copricapo, in morbida pelle a forma di elmo, rende invisibile per 20 Turni di gioco chi lo indossa; il quale peraltro non può partecipare ad azioni di combattimento finché rimane invisibile.
Se ci prova, il copricapo si riduce istantaneamente in polvere e il Personaggio ridiventa visibile. Se viene tolto - ad esempio per combattere - il copricapo perde il suo effetto magico per quel giorno.

Lo scudo magico: sebbene lo scudo sia completamente di metallo, è miracolosamente leggero (10 once). A giudicare da come si presenta, con dei simboli circolari rosso-fuoco disposti su fondo nero intenso, questo scudo deve essere stato reso magico con una formula da un Mago molto potente, perché assorbe subito 3 PImp invece di uno. Pianta però in asso chi lo porta appena costui subisce un AttR. Lo scudo sviluppa di nuovo i suoi poteri magici solo nel combattimento successivo (contro un nuovo avversario).

L'amuleto della verità: questo amuleto rivela a chi lo porta se l'essere con cui sta parlando (non deve essere un Personaggio) gli mente o dice la verità. Per scoprirlo, chi indossa l'amuleto deve entrare in consonanza con esso tramite le parole "Dì la verità". Se l'altro racconta bugie, l'amuleto si riscalda. Ma attenzione, se incontrate un fanfarone autentico, c'è pericolo di ustioni.

La pozione magica: questa rara pozione viene conservata per lo più in fiale. Si tratta di un liquido la cui composizione non è stata ancora analizzata, proveniente da una leggendaria fonte miracolosa. Chi si intende di magia lo preferisce all'ambrosia, poiché procura per breve tempo Energia Astrale nella misura di 3D6 PA. Se ne può però prendere solo una dose al giorno, e i PA così ottenuti devono essere consumati entro 24 ore dall'ingestione della pozione, altrimenti decadono.

La veste d'aquila: la veste d'aquila è un abito nero riccamente ornato di penne d'aquila. Viene tenuto insieme da due artigli d'aquila ad incastro, che si trovano all'altezza della cintura. Quando gli artigli si serrano, chi lo indossa si trasforma immediatamente in un'Aquila di Montagna e ne assume tutte le proprietà. Con questa veste è possibile trasformarsi in aquila una volta al giorno per la durata di 2D6 Turni di gioco.

La veste di lupo: questo indumento magico, di pelli di lupo cucite tra di loro, trasforma una volta al giorno e per 1D6 Turni di gioco chi lo indossa in un Lupo Mannaro con tutte le sue caratteristiche.

La veste d'orso: questa veste magica è formata da una grande pelle d'orso tenuta assieme sul davanti da due zampe d'orso. Se viene indossata, trasforma chi la porta in un Orso con tutte le sue caratteristiche, una volta al giorno e per la durata di 1D6 Turni di gioco.

6.2. Veleni

Avvertenza importante: se un Narratore intende introdurre l'uso di veleni nelle sue avventure o campagne, dovrebbe usare molta cautela, in particolare per quanto concerne i veleni dei livelli superiori che sono estremamente pericolosi. Un impiego eccessivo di veleni può produrre squilibri all'interno di un'avventura. Il Narratore dovrebbe dunque autorizzare solo di rado l'uso di veleni letali o almeno ristabilire l'equilibrio con degli antidoti (magia, miracoli, piante medicinali).
I veleni sono ordinati secondo dei gradi di tossicità - più alto è il grado, più pericoloso il veleno. La maggior parte dei veleni sotto riportati agiscono per via orale o se entrano in circolo per inoculazione (es.: il veleno per frecce). Fanno eccezione i veleni gassosi, che devono essere inalati per agire, e i veleni epidermici, che sviluppano i loro effetti dannosi già al contatto con l'epidermide.

Spiegazioni:
La "durata" indica a partire dal grado 4 il periodo di tempo nel quale il veleno procura i suoi effetti nocivi, per i gradi 1-3 indica per quanto dura l'effetto o il danno.
L' "inizio" indica il momento in cui il veleno produce i primi effetti dannosi dopo la sua ingestione, inalazione etc..
Il "costo" si riferisce a una dose.

Tossicità 1

Veleno del sopore (polvere alchimistica)
Danni: sonno profondo; *durata:* 7 Turni di gioco; *inizio:* immediato; *costo:* 2 corone; *sintomi:* vedi danni.

Arachnae (veleno del Ragno delle Caverne)
Danni: PAtt e PPar – 2; *durata:* 1 Turno di gioco; *inizio:* 10 Scontri; *costo:* 3 corone; *sintomi:* paralisi leggera.

Tossicità 2

Veleno del terrore (polvere alchimistica)
Danni: panico; *durata:* 7 Turni di gioco; *inizio:* immediato; *costo:* 5 corone; *sintomi:* fuga.

Veleno bisecante (polvere alchimistica)
Danni: dimezza Cor, PPro, PAtt, PPar, PImp; *durata:* 15 Scontri; *inizio:* immediato; *costo:* 10 corone; *sintomi:* vedi danni.

Tossicità 3

Mandragora (succo di alruna)
Danni: 1D6 PFer; *durata:* 1 giorno; *inizio:* immediato; *costo:* 12 corone; *sintomi:* vomito, dispnea.

Morfu (cristallino animale)
Danni: 1D6+1 PFer; *durata:* 1 giorno; *inizio:* immediato; *costo:* 15 corone; *sintomi:* tremito, febbre.

Tossicità 4

Wurara (lattice di erba infernale, veleno da freccia)
Danni: 1D6 per ora; *durata:* 1D6 ore; ; *inizio:* 1 Turno di gioco; *costo:* 20 corone; *sintomi:* disturbi visivi, brividi.

Boleturia purulenta (fungo)
Danni: 1D6+2 per ora; *durata:* 4 ore; *inizio:* 1 ora; *costo:* 5 ducati; *sintomi:* vomito, mal di stomaco, il volto diventa cianotico.

Tossicità 5

Soffio vellutato (polline della Pigra Morte, un tipo molto raro di orchidea, gassoso)
Danni: 2D6 per ora; *durata:* 1D6 ore; *inizio:* 1 Turno di gioco; *costo:* 50 corone; *sintomi:* sogni allucinati, estasi. In piccole dosi una droga potente.

Lingua di fuoco (veleno del pesce omonimo; vive nel Mare delle Perle)
Danni: 2D6–2 per ora; *durata:* 5 ore; *inizio:* 5 Turni di gioco; *costo:* 25 corone; *sintomi:* forti bruciori nella cavità orale e in gola, perdita dell'uso della parola.

Vischio d'oro (liquido giallastro dall'arbusto delle naftanie, veleno epidermico piuttosto raro)
Danni: 2D6–3 per ora; *durata:* 2D6 ore; *inizio:* immediato; *costo:* 35 corone; *sintomi:* il vischio dorato corrode tutti i tessuti organici (tranne le naftanie).

Tossicità 6

Bulbo di scifanio (pianta velenosa)
Danni: 1D6 per Turno di gioco; *durata:* 6 ore; *inizio:* 6 Turni di gioco; *costo:* 15 ducati; *sintomi:* paralisi.

Tossicità 7

Saliva di drago (liquido alchimistico e non vera saliva di drago)
Danni: 1D6+3 per Turno di gioco; *durata:* 1D6+1 Turni di gioco; *inizio:* 10 Scontri; *costo:* 50 corone; *sintomi:* mancanza di equilibrio, dolori in tutto il corpo, gonfiore.

Vipirzial (veleno dell'aspide urticante)
Danni: 1D6+1 per Turno di gioco; *durata:* 2D6 Turni di gioco; *inizio:* 1 Turno di gioco; *costo:* 40 corone; *sintomi:* gonfiore, dispnea.

Tossicità 8

Cranidia (veleno dello Scorpione giallo)
Danni: 1D6+5 per Turno di gioco; *durata:* 5 Turni di gioco; *inizio:* 10 Scontri; *costo:* 60 corone; *sintomi:* convulsioni, vomito, dispnea.

Sunsura (veleno della Tarentola del Maraskan)
Danni: 1D6+3 per Turno di gioco; ; *durata:* 10 Turni di gioco; *inizio:* 1 Turno di gioco; *costo:* 70 corone; *sintomi:* capogiro, stato confusionale, follia.

Tossicità 10

Loto nero (polline)
Danni: 2D6 per Turno di gioco; *durata:* 2 ore; *inizio:* 5 Scontri; *costo:* 100 corone; *sintomi:* probabilità del 75% che la persona non possa più allontanarsi (e quindi salvarsi) quando inizia a percepire l'odore dolciastro.
Nel caso che la persona riesca ad allontanarsi (da 16 a 20 sul D20) 2D6 Punti di Ferita. *Sintomi:* stato confusionale, difficoltà respiratorie.

Tossicità 12

Kukris (raro veleno vegetale per frecce)
Danni: 1D6 per Scontro; *durata:* 3 Turni di gioco; *inizio:* 10 Scontri; *costo:* 90 corone; *sintomi:* prurito fortissimo, crampi dolorosi.

Tossicità 15

Tulmadron (veleno minerale)
Danni: 1D6+2 per Scontro; *durata:* 4 Turni di gioco; *inizio:* 20 Scontri; *costo:* 100 corone; *sintomi:* allucinazioni, dolori in tutto il corpo.

Tossicità 20

Lampo di porpora (polvere alchimistica inodore e insapore)
Danni: 2D6 per Scontro; *durata:* 8 Turni di gioco; *inizio:* 6 Scontri; *costo:* 250 corone; *sintomi:* la vittima vede solo una nebbia purpurea.

6.3. Malattie

I° grado

Parassiti: pulci
Probabilità: 5% per ogni pernottamento nelle vicinanze di stalle o animali, 10% al giorno se i compagni sono infestati. *Conseguenze:* – 2 punti di Fascino.

II° grado

Parassiti: zecche

Probabilità: 5% per ogni giornata o pernottamento nel bosco. *Conseguenze:* 5% di probabilità che le zecche provochino malattie.

III° grado

Parassiti: sanguisughe

Probabilità: 20% nel caso di almeno 1 Turno di gioco di permanenza in zone paludose/acqua salmastra. *Conseguenze:* 1–3 PFer, 5% di probabilità che le sanguisughe causino malattie.

IV° grado

Malattia del sonno *

Danni: 1D6–2 al giorno. *Durata:* 2D6 giorni. Chi viene colpito da questa malattia cade immediatamente in un sonno profondo. Ogni 24 ore si lancia il dado per stabilire se l'ammalato si sveglia. La probabilità è del 10%. Dopo il risveglio l'ammalato è guarito ma indebolito. Tre giorni dopo la conclusione della malattia ha di nuovo tutti i suoi PV. *Probabilità di contagio:* 10%.

V° grado

Lutanas

Danni: 1D6 al giorno. *Durata:* 2D6 giorni. L'ammalato soffre di attacchi d'asma con difficoltà di respiro. I punteggi valevoli per il combattimento e il movimento (Cor, For, PAtt, PPar, Vel) sono dimezzati per la durata della malattia. Se l'ammalato non sta a riposo, gli vengono inflitti 1D6+1 PFer al giorno.

VI° grado

Febbre traumatica

Danni: 1° giorno/2D6; 2° giorno/2D6–1; 3° giorno/2D6–2, ecc. *Durata:* dipende dalla Res. *Decorso:* più la Res dell'ammalato è alta, maggiori sono le possibilità che superi da solo la malattia. Res fino a 24: – 1 sul lancio per stabilire i PFer; Res 25: – 2; Res 30: – 3, ecc.; da Res 50: – 7 (non si possono mai detrarre più di 7).

VII° grado

Malaria *

Danni: 1° giorno/1D6; 2° giorno/2D6; 3° giorno/3D6; 4° giorno/2D6; 5° giorno/1D6. *Durata:* 5 giorni. *Decorso:* più la Res dell'ammalato è alta, maggiori sono le possibilità che superi da solo la malattia. Res 20-30: – 1 sul lancio per stabilire i PFer; Res 31-50: – 2 sul lancio; Res 51 e più: – 3. *Probabilità di contagio:* 20%.

VIII° grado

Paralisi

Danni: Abi e For scendono di 3 punti al giorno. *Durata:* 1D6+1 giorni. Chi è colpito da questa malattia si paralizza a poco a poco. Se Abi e For scendono a 0, non è più in grado di muoversi da solo. Dopo di che, la paralisi ha esito letale nel 50% dei casi entro una settimana.

IX° grado

Pazzia fulminante

Danni: 1° giorno/1D6; quindi per sei giorni 2D6 PFer. *Durata:* 7 giorni. *Decorso:* nel primo giorno di malattia l'Intelligenza dell'ammalato si dimezza; il paziente fa movimenti bruschi e sconsiderati e diventa infine violento (con 75% di probabilità attacca un suo compagno). Il secondo giorno cade in un coma interrotto da allucinazioni demenziali.

X° grado

Vaiolo di Zorgan *

Danni: 1D6+6 al giorno. *Durata:* a seconda della Res dell'ammalato. Malattia con rapido decorso mortale, che è per giunta molto contagiosa e può assumere le dimensioni di un'epidemia.
Probabilità di contagio: 25%.

Attenzione: tutte le malattie contrassegnate dall'asterisco * sono contagiose! Chi viene a contatto con un ammalato, o si trattiene per lungo tempo nelle immediate vicinanze di un ammalato infetto, corre il rischio di essere contagiato. La *probabilità di contagio* indica se ciò avviene. Il numero in percentuale rappresenta un semplice contatto o trattamento; se si trascorre più tempo nelle immediate vicinanze della persona ammalata (ad esempio una notte) la probabilità di contagio raddoppia.

Agenti di contagio:
Ratti: (morso) 10% di probabilità d'infezione. Malattie trasmesse: malaria (40%), lutanas (40%), vaiolo di Zorgan (20%).
Pipistrelli: (morso) 10% di probabilità d'infezione. Malattie trasmesse: malattia del sonno (70%), pazzia fulminante (30%).
Sanguisughe: 5% di probabilità d'infezione. Malattie trasmesse: malaria (70%), paralisi (20%), lutanas (10%).
Zecche: 5% di probabilità. Malattie trasmesse: malattia del sonno (40%), paralisi (60%).

6.4. Piante medicinali

Importante:
Le indicazioni rispettano l'ordine seguente:
Nome della pianta medicinale – Forma – Tipo di preparazione necessaria – Luogo di raccolta – Effetto – Frequenza – Costo di una dose presso guaritori, alchimisti o sul mercato.

Frequenza:
spesso: Prova di Capacità riuscita + 6 Turni di gioco di ricerca;
ogni tanto: Prova di Capacità riuscita + 2 ore di ricerca;
raramente: Prova di Capacità riuscita + 2D6 ore di ricerca;
molto raramente: Prova di Capacità riuscita + 1D6 giorni di ricerca.

Atanax
Corteccia – infuso – La Spada di Bronzo – inibisce la febbre e combatte le infezioni; diminuisce di 2 il lancio per stabilire i danni delle malattie – raramente – 10 corone.

Belmart
Foglie – nessuna – boschi del settentrione di Atlantide – neutralizza l'effetto di veleni e malattie per un giorno (decadono i danni) – raramente – 12 corone.

Donf
Gambi – nessuna – paludi – riduce il decorso della malaria a 3 giorni, annulla l'effetto della paralisi – raramente – 20 corone.

Finage
Germogli – infuso – boschi meridionali – aumenta una Qualità fino al punteggio originario – ogni tanto – 8 corone.

Kajubo
Boccioli – nessuna – Altoum – rende possibile la respirazione sott'acqua per 3 Turni di gioco – molto raramente – 10 corone al bocciolo.

Lulania
Polline – nessuna – boschi dell'Atlantide centrale – calmante; dimezza i danni procurati dalla lutanas e dalla pazzia fulminante – raramente – 13 corone.

Menchal
Cactus – nessuna – zone desertiche – dimezza l'effetto dei veleni – raramente – 20 corone.

Radice di olgin
Radici – infuso – Raschaul – rafforza le difese immunitarie: veleni e malattie non possono nuocere per una settimana a chi ha preso la radice di olgin – molto raramente – 50 corone.

Zanzaro
Alga – infuso – Atlantide meridionale, mare vicino a Selem – impedisce il contagio per un giorno; tiene lontano insetti e parassiti – ogni tanto – 5 corone.

Bacca quadrifoglio
Bacche – succo – Atlantide centrale e settentrionale – ferma le emorragie; restituisce 1D6 PV – spesso – 10 ducati.

Wirselkraut
Erba – nessuna – ferma le emorragie; restituisce 10 PV – ogni tanto – 7 corone.

Yagan
Noce – nessuna – Maraskan – forte tonificante; aumenta la Res di 2D6 per un giorno (il giorno seguente la Res è dimezzata); aumenta del 25% la possibilità di risvegliarsi dalla malattia del sonno – raramente – 12 corone.

SEZIONE SECONDA

ULRICH KIESOW

con la collaborazione di Werner Fuchs, Uwe Körner,
Ina Kramer, Reinhold H. Mai, Michael Vogt

ATLANTIDE

illustrato da Ina Kramer
tradotto da Piero Budinich

7. Origini, geografia, storia

7.1. Origini di Atlantide

Storie, leggende, tradizioni

Un tempo tutta la terra era piatta come un disco senza fine. Steppe, boschi e pascoli si estendevano in ogni direzione per distanze interminabili, e la vista poteva spaziare tutt'intorno lungo l'orizzonte senza mai incontrare una montagna. Quando i pastori decidevano di guidare gli sterminati branchi di karennàh ad un pascolo nuovo, si mettevano in cammino tranquilli: mai uno zoccolo inciampava in crepacci rocciosi, mai un capo di bestiame andava perduto nel guado di un fiume: sì, perché neanche gli ampi fiumi pieni d'insidie esistevano allora, ma c'erano solo piccoli laghetti in mezzo a distese di pascoli verdeggianti e odorosi.

Chi voleva migrare con le proprie greggi verso un altro pascolo non aveva fastidi col vicino, perché il paese era vasto, immensamente vasto. Se un bambino ai suoi primi passi si fosse messo in cammino e avesse camminato diritto dinanzi a sé, sempre nella stessa direzione, avrebbe potuto continuare così sino a vecchiaia inoltrata, senza mai, mai raggiungere un oceano o una catena montuosa.

Il tempo era bello, tutto l'anno. Una brezza leggera carezzava sempre l'erba e gli alberi, il sole splendeva caldo, mai troppo ardente, e la pioggia cadeva di notte, quando gli uomini riposavano nelle loro capanne.

Una volta all'anno giungeva l'inverno, e durava trenta giorni esatti. Non un inverno come quello di adesso, interminabile, col gelo che schianta i polmoni, che riduce allo stremo uomini e bestie! No, era un inverno mite, gentile, che copriva dolcemente la terra d'una bianca coltre.

Era un inverno buono, che spingeva gli alberi a produrre noci sui rami, e alle bestie faceva venire la buona idea di lasciarsi crescere una bella pancetta di grasso e una pelliccia ben folta, doppiamente pregiata. In inverni simili la caccia era un divertimento, e i cacciatori riportavano al villaggio più prede di quante ne potessero consumare le loro famiglie.

Tutti gli uomini erano ricchi, e perciò non potevano esserci neanche furfanti: a che scopo derubare qualcuno, se nessuno era in grado di contare i capi delle proprie greggi?

Così era allora, e così potrebbe essere ancora, se tra gli uomini non fosse arrivata un giorno Liksar, la lupa. Liksar era nera come la notte, massiccia come un orso e aveva un solo occhio argenteo in mezzo alla fronte; aveva il ventre grosso come un barile per la salamoia, e gli uomini si accorsero subito che Liksar era incinta.

«Ho bisogno di un posto asciutto per la notte, vengo da molto lontano, e sono stanca» aveva detto Liksar agli abitanti del villaggio. Vaie, che era una cavallaia gentile, accolse la lupa nella propria capanna, e le fece posto accanto al fuoco. Ma quello era il posto dove dormiva di solito Mada, il figlio di Vaie, e Mada andò in collera quando dovette spostare il proprio giaciglio. Se ne andò, furibondo, e camminò nella pioggia tutta la notte, finché non fu completamente zuppo.

Quando, alle prime luci dell'alba, rientrò nella capanna, vide i due cuccioli che dormivano accanto alla lupa. I due lupetti avevano una pelliccia d'oro puro; Mada non aveva mai visto una cosa simile. Prima di riflettere su quello che stava facendo, aveva afferrato i due cuccioli per portarseli via. Voleva tenerli tutti per sé: nessun uomo doveva vedere la loro bellezza.

Mada era appena uscito dalla capanna che i lupetti cominciarono a gemere da far pena. Dalla capanna si sentì un ringhio che fece tremare gli alberi e sussultare il terreno. Mada ebbe paura, e di nuovo agì senza riflettere, cosa che un uomo non deve fare mai. Sbatté una contro l'altra le teste dei cuccioli piagnucolosi, e subito i gemiti cessarono.

Ora però Liksar era uscita dalla capanna. Fissò il suo occhio argenteo su Mada, che reggeva in ciascuna mano un cucciolo privo di vita.

Fece un passo verso di lui, e il giovane le cadde dinanzi in ginocchio.

«Che cosa hai fatto ai miei piccoli?» chiese Liksar; Mada non rispondeva.

Quando Liksar parlò di nuovo, la sua voce era come il gemito di una quercia schiantata da un uragano.

«Voi uomini non dimenticherete mai questo giorno: racconterò a mio padre Gorfang e ai miei fratelli ciò che hai fatto».

Poi la lupa nera si voltò e se ne andò al trotto. Poco dopo era scomparsa nella prateria.

Tornò un mese dopo, e assieme a lei c'erano Gorfang, Sangnar, Strappurl e gli altri Lupi del firmamento, ché così si chiamano i lupi neri della notte. Liksar era grande, ma in confronto a suo padre e ai suoi fratelli non era che un granello di polvere. Al loro arrivo il cielo si oscurò: devastarono il paese per un mese intero.

Con le zanne, che avevano grandi come macigni, sventrarono tutto il paese: vennero da tutte le parti e, morso a morso, fecero a brani il suolo. Corsero per tutta la terra, rivoltarono le zolle, stravolsero il terreno sinché gli alberi furono sepolti, e le rocce si ersero contro il cielo. I loro bisogni li facevano là dove si trovavano: così si formarono le montagne, i fiumi, i laghi e gli oceani. Del paese antico non rimase che un avanzo miserabile, eroso, che galleggiava su un'interminabile distesa liquida e imbevibile.

Dove i Lupi del firmamento si stesero per riposarsi per un giorno, là la terra fu arsa. Fino a oggi non un solo albero vi è ricresciuto. Giorno dopo giorno il sole infierisce su cumuli di sabbia e di detriti, là dove un giorno c'erano pascoli fertili.

Dopo che i Lupi del firmamento ebbero infuriato così per un mese tornarono nel loro regno, da dove ancor oggi, notte dopo notte, osservano gli *uomini con i loro occhi argentei*. Prima di andarsene però avevano raccolto i due cuccioli morti per deporli su di un piatto d'argento, che ancora oggi, notte dopo notte, si leva nel firmamento e ricorda agli uomini il crimine di Mada.

Solo una volta al mese però, il Segno di Mada (ché così si chiama il piatto d'argento nel cielo) appare tutt'intero nel cielo, ed è una fortuna, perché quando il suo tondo perfetto brilla nella notte, quella è la Notte del Lupo: allora gli uomini si mutano in lupi, e si avventano su amici e vicini; e i lupi veri ululano al Segno di Mada, e così quella notte divengono invincibili: a nessun uomo verrebbe mai in mente di cacciare un lupo quando splende il Segno di Mada. Durante la Notte del Lupo la gente di buon senso si chiude coi suoi nella capanna, per rimettere fuori il naso solo quando il sole si è levato di nuovo nel cielo.

Questa è la storia delle origini di Atlantide, tale quale la si ascolta se si chiede a un Nivese di raccontarla (i Nivesi sono un popolo di pastori nomadi, originari del nord di Atlantide).

Chi chiedesse quale fu il principio di tutte le cose, ad un abitante di quell'arido «giaciglio di tutti i Lupi del Firmamento» che è appunto il deserto di Atlantide, si sentirebbe cantare le lodi di Rastullah, il padre severo, che ha formato tutte le montagne, gli animali, i giganti, gli uomini e le piante modellandoli in una pasta fatta di sabbia e del proprio sangue.

I Nani dei Monti Cocci racconterebbero di Ingerimm, lo sventurato fabbro, che con mano provetta forgiò sulla propria incudine il popolo dei nani, primo fra tutti, che gli riuscì splendidamente; ma nella sua superbia Ingerimm volle creare esseri ancor più straordinari. Come impazzito azionò il mantice e attizzò nella fucina un fuoco smisurato: la fiamma cresceva sempre di più, e improvvisamente se ne fuggì per il camino. Allora Ingerimm uscì dalla sua fucina sotterranea e salì su, in superficie, per vedere che ne era del suo fuoco.

Ma la massa infuocata era già salita al cielo e attendeva il suo fabbro. Ingerimm non aveva fatto neanche un passo sulla superficie che la vampa celeste gli trafisse gli occhi e il cervello.

Quando Ingerimm tornò nella sua fucina aveva perduto la ragione. Si rimise a forgiare creature sulla sua incudine, ma tutto quello che tentava falliva, in maniera più o meno grave.

Tra gli sbagli peggiori vi furono gli Dei, i Titani e gli Elfi; molti animali, e gli Uomini, potevano essere ancora tollerabili; ma tutti gli Orchi, i Giganti, i Troll, i Draghi e così via furono creature della mente completamente ottenebrata di Ingerimm.

Ingerimm insomma aveva creato un mondo completamente caotico. Atlantide, secondo il pensiero dei Nani, è in gran parte opera di un folle. Un mondo sano, intatto, lo si può trovare nelle gallerie e nei villaggi sotterranei del Popolo dei Nani.

È così che la preistoria di Atlantide viene tramandata di generazione in generazione presso i Nani dei Monti Cocci; ma già la stirpe dei Nani che abita tra le vette dei Monti Bui racconta la cosa in maniera completamente diversa.

Gli Elfi poi non si sono mai interessati di come possa aver avuto origine il loro mondo. Quel che era e quel che sarà non li riguarda, e non hanno molto tempo neanche per la teologia.

Non si sa se gli Orchi e i Goblin abbiano un'opinione sull'origine del mondo. Nessuno glielo ha domandato.

Tra gli abitanti umani di Atlantide, ci sono tante cosmogonie quasi quanti sono i ceppi etnici. Conosciamo già le concezioni dei Nivesi e dei Novadi (gli abitanti dei deserti). Enumerare tutte le altre tradizioni non avrebbe senso, e d'altronde esse sono per la più parte sconosciute allo stesso scrivente. Ma forse è interessante la spiegazione «scientifica» che è ampiamente diffusa nei canti della grande Isola Maraskan.

Secondo quei canti il mondo di Atlantide è un dono che il dio Rur ha destinato al suo fratello gemello Gror: dopo aver modellato il mondo in forma di disco lo ha lanciato a suo fratello; ora il disco percorre roteando il suo viaggio attraverso il Nulla. Dato che Rur è infinitamente distante da Gror, potrà passare un bel po' di tempo finché il regalo raggiungerà la sua destinazione. A «riprova» di questa teoria i dotti maraskani portano i venti e il corso del sole, che vanno entrambi ricondotti al moto rotatorio del disco.

Nel porto di Brabak, nella regione più meridionale del continente, c'è una setta che è convinta che il mondo su cui poggia Atlantide sia una sfera orbitante attorno al sole, del quale un tempo faceva parte. Su Atlantide, come vedete, c'è posto anche per gli svitati.

Nei templi dell'Antico e Nuovo Regno si narra la vicenda della guerra tra Fato, il dio primigenio, e Sumu, la gigantessa della terra. Dal sangue, sudore e lacrime che Fato versò nella lotta presero forma tutte le creature, compresi gli Dei che oggi decidono le sorti di Atlantide. Quando avrete letto la storia dell'Antico e Nuovo Regno capirete perché gli abitanti del Centro Atlantide credono che il loro mondo abbia avuto origine dalle conseguenze di una guerra. Presso i popoli pacifici le più diffuse storie e leggende sull'origine del mondo sono quelle in cui il ruolo decisivo è svolto da un matrimonio. La Dea della Terra si è unita al Dio del Cielo e dal grembo della Dea è scaturita ogni forma di vita atlantidina; Rondra, la Dea del Tuono, si è accompagnata con lo spirito delle acque, e assieme hanno generato il mondo di Atlantide; Acqua e Fuoco sono giaciuti insieme e il Fuoco ha dato vita all'aria, alla terra e così via.

La maggior parte dei miti umani ha in comune il fatto che gli uomini vi vengono indicati come un popolo giovane, apparso su Atlantide molto dopo gli Elfi e i Nani, mentre i Draghi e gli animali sono considerati gli esseri più antichi. Solo più tardi gli Dei crearono la stirpe dei Titani, poi gli Elfi e i Nani e infine (quasi in una successione di tentativi falliti) i Giganti, i Troll, gli Orchi, i Goblin e altri mostri e furfanti, e da ultimo, a coronamento del tutto, l'Uomo.

Della stirpe dei Titani si legge spesso che si ribellò contro i propri creatori, scatenando la prima guerra di Atlantide. Nella loro furia divina i Creatori sterminarono i Titani. Secondo una leggenda (che non gode di grande popolarità presso i Nani) dalle larve annidate nella carne dei Titani caduti nacquero i primi Nani.

Non meno multiforme della cosmogonia di Atlantide è il mondo degli Dei che la governano. Ma non confondiamo ulteriormente le cose, e volgiamo la nostra attenzione ad un paio di tangibili dati di fatto: la geografia di Atlantide.

Ognuno di questi miti avanza la pretesa di essere l'unica veridica descrizione del principio di tutte le cose, e non spetta allo scrivente esprimere un verdetto sulla questione, tranne forse che riguardo ad un punto: la totale disfatta dei Titani non può rispondere al vero, perché possediamo attendibili testimonianze sull'esistenza di almeno tre Titani sul continente di Atlantide. Tutt'e tre vivono nella Terra degli Orchi, e fino ad ora non se ne sono allontanati. Tutte le nostre domande troverebbero una risposta se fosse vera la storia del drago Fuldigor. Fuldigor, di cui si dice che sia grande come una montagna e porti sulla groppa un bosco di querce millenarie, probabilmente era lì quando tutto iniziò. Potremmo chiedere a lui. Ma purtroppo nessuno finora è riuscito a scovare Fuldigor nel suo nascondiglio, che si trova da qualche parte nel Brando di Bronzo.

7.2. Geografia di Atlantide

Descrizione di un continente sconosciuto

Nota: in questo capitolo verrete a sapere su Atlantide molto più di quanto sia noto agli stessi abitanti di Atlantide, anche ai più sapienti. Nemmeno gli Dei di Atlantide hanno mai visto una carta del continente precisa come quella di cui disponete Voi lettori. Se un geografo di Atlantide tracciasse questa carta, essa risulterebbe costellata di chiazze bianche; la linea della costa probabilmente non corrisponderebbe, e la provincia d'origine del dotto cartografo risulterebbe sicuramente il doppio più grande di quanto sia in effetti. Questo è un elemento che dovete tener sempre presente durante il gioco. Le carte geografiche esatte sono un ritrovato della moderna tecnologia terrestre, e la carta di Atlantide è fatta *per darti solo un'idea del nostro leggendario continente. I Personaggi non hanno diritto di consultare questa carta. Chi non è stato mai nella Terra degli Orchi non conosce nemmeno la via più breve per attraversare quegli orrendi paraggi. Anche per il futuro gli eroi di* **Uno sguardo nel buio** *dovranno cavarsela con le informazioni cui il Narratore darà loro accesso.*

Atlantide è uno dei continenti minori del mondo di *Dere*. Dere a sua volta è il terzo pianeta di un sistema solare costituito da una stella rotante nana gialla e nove pianeti.

Su Dere ci sono tre continenti. Due sono uniti tra loro, pur essendo spartiti da una catena di montagne che raggiungono i diecimila metri di altezza, chiamate dagli abitanti di Atlantide il *Brando di Bronzo*. Il continente orientale così congiunto ad Atlantide non è raggiungibile per mare, a causa dell'avverso regime dei venti, e gli ardimentosi e ardimentose che hanno cercato (e forse trovato) un valico attraverso il Brando di Bronzo non hanno mai fatto ritorno. Per questo nulla si sa dei vicini orientali di Atlantide.

Sul versante occidentale si stende, dinanzi ad Atlantide, un lungo continente abitato da uomini. Queste terre, dagli abitanti di Atlantide chiamate *Terre Dorate* per via della loro presunta ricchezza, sono del pari difficili da raggiungere, poiché solo pochi capitani sono in grado di far rotta con i loro velieri attraverso il Mar dei Setteventi. Anche sulle Terre Dorate si sa poco o nulla.

Le dimensioni di Atlantide sono di circa 3000 chilometri in longitudine, e di circa 1900 chilometri in latitudine, da costa a costa nel punto più ampio. Si può dunque considerare Atlantide un continente relativamente piccolo. (Mosca e Il Cairo sono distanti tra loro circa tremila chilometri. Su *Dere* tuttavia le condizioni climatiche sono diverse da quelle della nostra terra, così che il clima dell'estremo Settentrione di Atlantide e quello delle propaggini tropicali del continente differiscono molto di più che quelli delle suddette capitali.)

Tundra e taigà (territori di steppe e boschi) caratterizzano il paesaggio del Settentrione di Atlantide. Solo nei dintorni dei pochi centri abitati si trovano zone coltivate. Là gli uomini menano vita nomade o vivono di caccia. La cintura d'impenetrabili foreste di conifere e betulle si stende circa fino alla linea che congiunge Thorwal, Lowangen, Baliho e Vallusa. Racchiusa nella zona della taigà si trova la Terra degli Orchi, un altopiano che, come dice il nome, è abitato principalmente da Orchi e di conseguenza è quasi inesplorato. Corre voce che alcune tribù di Orchi pratichino l'agricoltura; ma la maggior parte di essi vive principalmente di caccia. Esistono solo pochi animali che non siano considerati prede appetibili dagli Orchi: gli insetti non si annoverano fra tali eccezioni. Nelle annate più dure gli Orchi compiono delle scorrerie nei dintorni del loro territorio, spingendosi talvolta molto a Sud. Durante queste razzie molti Orchi si staccano dalla loro tribù e tentano di stabilirsi nei territori dell'Atlantide centrale. Si annidano in costruzioni in rovina o in caverne di Nani abbandonate. Capita così di poter incontrare gli Orchi in tutta Atlantide.

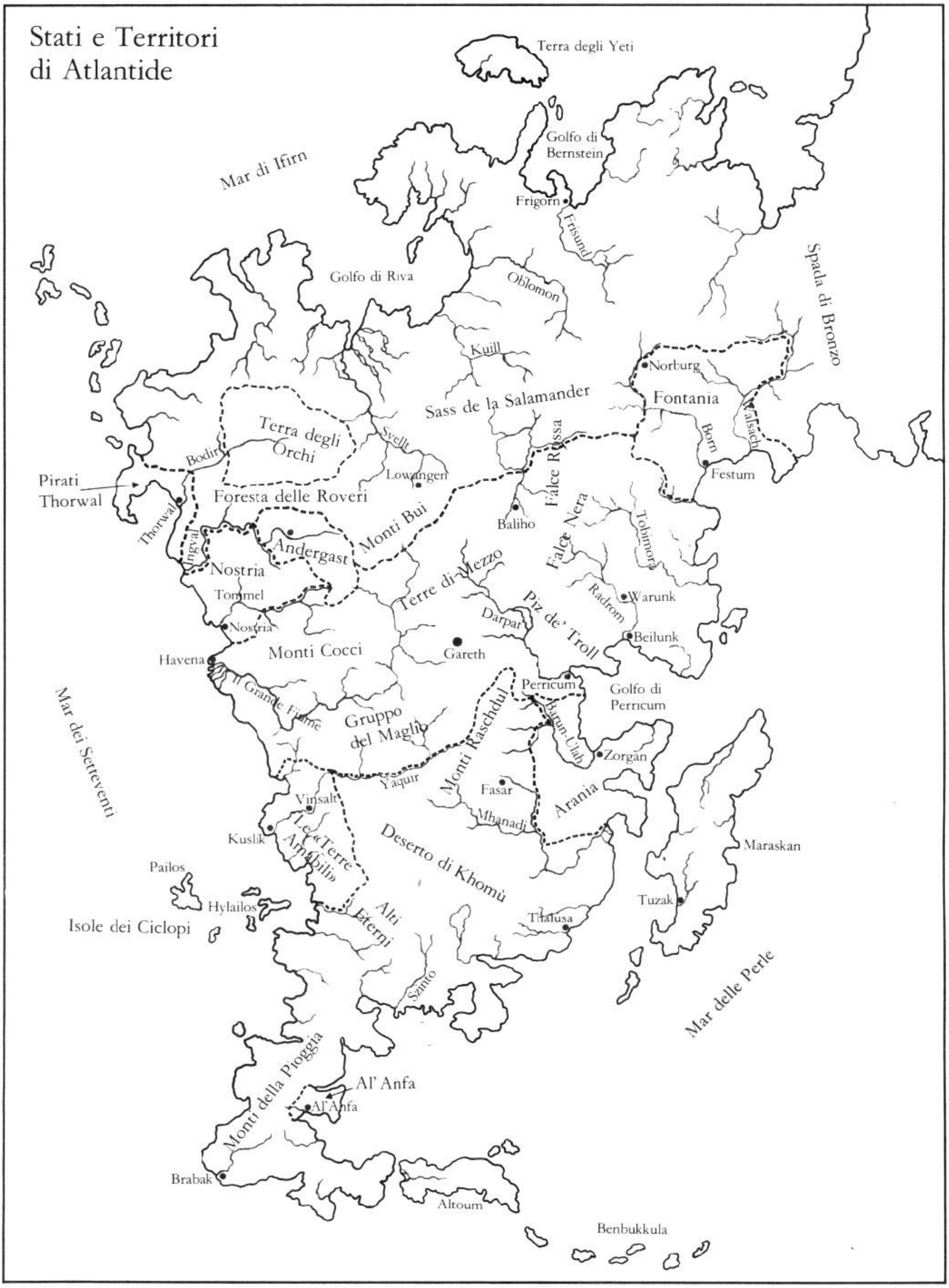
Nei vasti e impenetrabili boschi d'alto fusto intorno al Sass de la Salamander e nelle foreste montane di quello stesso gruppo montuoso è situata la patria di tutti gli Elfi.

Gli Elfi non conoscono forme di organizzazione sociale del tipo di quelle diffuse presso gli uomini. Vivono in piccoli villaggi nel bosco, talvolta anche in capanne arboree o in ripari di frasche, e non hanno rapporti stretti tra loro. Non esistono conti, principi o borgomastri tra gli Elfi; il loro popolo riconosce un solo capo assoluto: il Re degli Elfi. Della Corte del Re degli Elfi si sa soltanto che deve trovarsi nel Sass de la Salamander. Nessun Elfo condurrà mai uno straniero a questa Corte né ne svelerà mai il sito, per quanto lo si torturi.

Gli Elfi che hanno dimora nel territorio tra il Sass de la Salamander e il Fiume Kvill sono noti come Halfling. A loro volta gli Halfling considerano se stessi i soli veri Elfi.

Un Personaggio del genere «Elfo» sarà raramente un Halfling perché è quasi impossibile incontrarne uno fuori della sua patria, e si sa che i Personaggi sono di casa praticamente in tutta Atlantide.

La Falce Rossa, la Falce Nera e i Sassi del Drago sono la patria dei Goblin. Neanche i Goblin si sentono legati alle loro montagne; spesso migrano nei territori vicini prendendo dimora ovunque trovino un posto adatto. Dato che esistono sempre persone che sanno usare i Goblin così astuti ma di così poche pretese, per i propri scopi offrendo loro vitto e alloggio, si può star certi che gli abitanti di Atlantide dovranno rassegnarsi alla prospettiva di potersi imbattere in orde intere di Goblin in qualsiasi caverna o riparo, ben lontano dal Sasso del Drago.



Stati e Territori di Atlantide

Terra degli Yeti
Mar di Ifirn
Golfo di Bernstein
Frigorn
Frisund
Spada di Bronzo
Golfo di Riva
Oblomon
Kuill
Norburg
Sass de la Salamander
Fontania
Walsach
Born
Festum
Terra degli Orchi
Svellt
Bodir
Lowangen
Falce Rossa
Pirati Thorwal
Thorwal
Foresta delle Roveri
Baliho
Falce Nera
Tobimora
Ingval
Andergast
Monti Bui
Nostria
Terre di Mezzo
Tommel
Radrom
Warunk
Darpat
Piz de' Troll
Nostria
Beilunk
Havena
Monti Cocci
Gareth
Il Grande Fiume
Perricum
Golfo di Perricum
Gruppo del Maglio
Monti Raschdul
Barun-Ulah
Mar dei Setteventi
Zorgan
Yaquir
Fasar
Vinsalt
Arania
Mhanadi
Kuslik
Le «Terre Amabili»
Deserto di Khomù
Maraskan
Pailos
Hylailos
Tuzak
Alti Eterni
Isole dei Ciclopi
Thalusa
Szinto
Mar delle Perle
Monti della Pioggia
Al' Anfa
Al'Anfa
Brabak
Altoum
Benbukkula

A Sud della cintura della taigà si trova la zona centrale di Atlantide, costituita dalle cosiddette *Terre di Mezzo*: zona a clima temperato, con una popolazione relativamente densa ed estesa sino alla linea che congiunge Elenvina, Punin e Baburin. Le Terre di Mezzo dispongono di un'articolata rete di strade. Nelle pianure, tra campi fertili e pascoli fiorenti sono sparsi numerosi villaggi di contadini. Boschi fitti e foreste si stendono principalmente alle pendici delle catene montuose. Queste a loro volta sono molto spesso abitate da popoli di Nani. Monti Bui, Monti Cocci, il Gruppo del Maglio ed i Monti di Bilunk sulla costa orientale ospitano diverse tribù di Nani, complessivamente non più di cinquantamila individui. La principale città di Atlantide, Gareth, capitale dell'Impero, si trova nelle Terre di Mezzo.

A sud delle Terre di Mezzo si stende il Deserto di Khomù. Il territorio tra le catene montuose di Khoram e i Monti Unau è delimitato ad Ovest dagli Alti Eterni e dalle Rocce d'Oro. Queste due catene montuose sbarrano il deserto di Khomù alle masse di nuvole e alle precipitazioni portate dal vento dell'Ovest. Assai piovoso è invece il clima delle *Terre Amabili*, la ricca provincia occidentale, densamente popolata, che ha per capoluogo la città di Vinsalt. Pare che le Terre Amabili siano il luogo in cui s'insediarono i primi uomini di Atlantide. La regione attorno alle città di Grangor, Kuslik, Belhanka, Anor, Bethana, Vinsalt e Sylla è considerata la più fertile dell'intera Atlantide. Qui si trova praticata la coltivazione più intensiva e qui si trovano le città più floride. Tutte le città e i villaggi delle Terre Amabili sono ben fortificati, perché la ricca regione è costantemente esposta alla minaccia di scorrerie. Dall'interno arrivano le ondate delle tribù Novadi, e la costa è spesso approdo delle galee dei pirati di Prem e Thorwal.

A Sud-Ovest degli Alti Eterni inizia la zona tropicale di Atlantide. Qui il suolo è coperto da una fitta foresta vergine; solo le vette dei Monti della Pioggia emergono dall'impenetrabile tetto verde. La regione della giungla è abitata dagli indigeni e da coloni provenienti dal Settentrione di Atlantide. I coloni abitano in centri commerciali lungo la costa, mentre gli indigeni, piccoli di statura, con i capelli blu neri e colorito di rame, vivono in villaggi di palafitte nel profondo della giungla. Esistono innumerevoli tribù, e ciascuna è ostile a tutte le altre. La tribù più grande e più nota, quella del popolo dei Mohas, pratica attivi scambi commerciali con i coloni bianchi. Veleni, erbe officinali, tinture e preparazioni animali prodotte dai Mohas sono ingredienti ambiti nei laboratori degli alchimisti dell'intera Atlantide. Al'Anfa, sulla costa orientale dell'estrema penisola di Atlantide, è punto di riferimento della tratta degli schiavi. In molte corti del Centro Atlantide è considerato *chic* tenere, come paggi o damigelle, un paio di autentici «uomini delle foreste» (così sono chiamati gli indigeni del Sud Atlantide). Dato che la schiavitù non è vista di buon occhio ovunque ad Atlantide, anzi in alcune province è addirittura vietata, Al'Anfa viene chiamata talora «il bubbone del Sud», mentre in altri ambienti la città è nota come la «Città dell'oro rosso».

L'estremità meridionale del continente si spezzetta in una catena di isole. Le maggiori, Token, Iltoken e Benbukkula, sarebbero abitate da «uomini delle foreste» di statura gigantesca. Ma pare che questi siano di natura assai timida, e dato che è raro che alle Isole approdi una nave, c'è ben poco da dire sugli abitanti di questo arcipelago.

7.3. Città e villaggi di Atlantide

Nella carta geografica abbiamo indicato i centri abitati di Atlantide che ci sono noti, senza tener conto dell'importanza o delle dimensioni delle città. Sarebbe d'altronde arduo fornire cifre esatte sul numero degli abitanti, perché nel continente non si sa che cosa sia un censimento. Così la Casa imperiale di Gareth può affermare che i suoi sudditi sono «numerosi come le sabbie sulle coste dei due oceani» ... e chi potrebbe mettere in dubbio una simile affermazione? In realtà in tutto l'Impero non possono esserci più di 750mila persone, di cui 100mila solo a Gareth. Possiamo valutare il numero di abitanti di tutta Atlantide intorno a 1 milione 200mila persone; se però si sommassero i dati forniti da tutti i principi, i duchi e borgomastri si raggiungerebbe facilmente un numero cinque o sei volte più grande. In queste cose è dunque d'obbligo un certo scetticismo.

Perciò abbiamo deciso di segnare sulla carta ogni località che venga menzionata in qualche diploma degno di fede. E così capita che sulla carta del continente compaiano, accanto a città come Kuslik (20mila abitanti), Havena (10mila abitanti), Gareth (100mila abitanti), anche borghi come Farlorn o Eestva, che non contano più di cinquanta o cento anime.

Sappiamo che molti Giocatori e Narratori, che hanno già gettato **Uno sguardo nel buio**, hanno condotto ricerche su Atlantide scoprendovi per proprio conto città e villaggi che non compaiono sulla nostra carta. A ciò non vi è nulla da obiettare. Atlantide è in gran parte inesplorata, e resta quindi ampio spazio per le avventure, gli Dei, i mostri e i popoli che tu conosci: segna le «tue» città sulla carta.

La maggior parte delle città di Atlantide sono fortificate, e ciò vale soprattutto per gli insediamenti in prossimità della Terra degli Orchi, dove persino i più desolati villaggi dispongono di sia pur minime opere di difesa entro cui gli abitanti si possono ritirare in caso di pericolo.

Gareth, la Città Imperiale, ha un nucleo fortificato: è la cosiddetta «Città Interna». Nel cuore della Città Interna sorge il colossale Palazzo dell'Imperatore, a sua volta circondato da spesse mura. La maggior parte degli abitanti di Gareth tuttavia vive al di fuori delle mura della città, in miserabili borgate che si stendono in un vasto anello attorno alla Città Interna. Nei momenti critici la Guardia Civica di Gareth chiude le porte delle mura della città e gli abitanti dei sobborghi esterni e dei rioni più miserabili rimangono esposti senza difesa a eventuali assalti. Di solito gli assalitori si limitano a depredare la periferia indifesa e rinunciano al rischioso assalto alla fortezza di Gareth vera e propria.

Villaggi e città della tundra e della taigà, così come lungo la costa e all'estremo Sud, sono normalmente privi di fortificazioni.

Anche queste località tuttavia possiedono spesso una cittadella o un tempio atto alla difesa, in cui gli abitanti possono ritirarsi in caso di pericolo.

I Novadi del Deserto di Khomù, che non hanno da temere attacchi esterni, vivono in tendopoli non fortificate o, specialmente nei pressi delle oasi, in villaggi di capanne di fango.

7.4. Storia di Atlantide

Guerra e pace

È quasi impossibile tracciare un profilo complessivo della storia di Atlantide che sia esente da profonde lacune. Ciò in quanto noi, a nostra volta, dipendiamo da antichi diplomi e documenti che non sempre forniscono un quadro veritiero dei processi e dei conflitti storici.

Prendiamo ad esempio la 5ª Guerra tra Andergast e Nostria. Andergast e Nostria sono principati indipendenti del Nord-Est di Atlantide. Sin dalla notte dei tempi un'aspra inimicizia contrappone i due staterelli limitrofi. Non molto tempo fa infuriava ancora la 14ª Guerra tra i due paesi (che fosse la quattordicesima è ciò che si afferma in Andergast; secondo la numerazione nostrense si è trattato appena del tredicesimo conflitto).

In entrambi i paesi esistono documenti storici riguardo alla cosiddetta 5ª Guerra. Di seguito citiamo un passo tratto dalle Cronache nostrensi:

> *... ancora una volta la marmaglia di Andergast faceva la sua comparsa ai confini del nostro pacifico paese. Il branco di ladroni scalzacani che ama definirsi «la fiera guardia di Andergast» s'era camuffato con panni da contadini. Puah! Allora il Capitan Horim radunò dalla sua almeno cinquanta baldi campioni. Si misero in marcia a cavallo di destrieri purosangue bardati di colori sgargianti, seguiti da duecento dei nostri migliori armigeri. Giunti che furon al colle di Senne, la nostra esperta vedetta scorse il nemico, proprio dinanzi al confine che certamente si accingeva a calpestare con i suoi lerci talloni.*
>
> *Poiché quei manigoldi son tutti, senza eccezione alcuna, ciechi come talpe, nessuno di loro s'avvide del nostro fiero esercito. Anzi quei lazzaroni continuaron a dar mostra*

di lavorare innocentemente i campi. Ma avevan fatto i conti senza il valente Horim!

«Forza, addosso, andiam a spaccargli l'osso!» risonò il grido di battaglia del Capitano, e i nostri prodi poteron vedere come il terrore faceva giustamente tremare le membra del nemico. I ribaldi sui campi gettaron via zappe e falci e via a gambe levate! Eppure eran numerosi come le cavallette e di gran lunga superiori ai nostri per numero, anche se non per coraggio. Naturalmente i nostri cavalieri si diedero all'inseguimento, lesti come il vento, tanto che gli armigeri non furon in grado di tener loro dietro. Come ognun sa l'andergastense nella fuga è più ratto di una lepre marzolina, e perciò trascorse alcun tempo prima che i nostri cavalieri potessero ricuperare l'ampio distacco. Ma proprio quando stavan per costringere alla lotta i fuggiaschi farabutti, ecco che da un bosco sbucaron cavalieri nemici in groppa ad asini e a ronzini male in arnese: potevan essere molte centinaia.

Il Capitan Horim si slanciò subito sui cavalieri, poiché aveva subito compreso che era in palio una vittoria ancor più onusta di gloria. Ma che fecero allora quei luridi cani? Non misero la lancia in resta, bensì scattaron come un sol uomo dandosi ad una fuga ignominiosa. Subito Horim ed i suoi ripresero l'inseguimento, e galopparon da mezzodì sino a prima sera. Ma, ahimé, il vile nemico, che naturalmente conosceva meglio il terreno, riuscì a fuggire, eppure a qual prezzo! Qualche mascalzone incespicò in quella fuga a rotta di collo, e fu abbattuto senza pietà dai prodi di Horim. Molte armi e molte cavalcature caddero preda dei nostri campioni.

Quando giunse la sera Horim volse al ritorno. Oltrepassato che ebbe il confine si imbatté nella schiera degli armigeri i quali avevan inflitto una sanguinosa disfatta ad un battaglione di fanti nemici prima di far ritorno a passi misurati nell'amata Nostria.

Il giorno dopo l'intera forza di combattimento tornò, coperta di gloria, al cospetto del nostro buon principe. Duecentocinquanta prodi avevan messo in fuga un'armata di più di mille combattenti, perdendo un solo uomo. Il bottino era stato più che ricco, e l'arcinemico lamentava sicuramente più di cento caduti . . .

I cronisti di Andergast offrono la seguente ricostruzione della «campagna» testé descritta:

Oh smacco! Oh infamia! Maledizione e sciagura a tutti i cani nostriaci! Possa l'arcidelinquente, che si fregia del titolo di principe di Nostria, aver appreso ieri una lezione che gli rimarrà impressa per sempre nella memoria (ammesso che quella principesca testa di rapa ne contenga una)!

Come già tante altre volte gli sciacalli nostrensi si sono avventati sui nostri contadini che lavoravano i campi. Purtroppo c'erano solo venti uomini sul campo, giacché ne sarebbero bastati pochi di più a infliggere alle molte centinaia di nostriaci una sanguinosa batosta! Così invece i pur ardimentosi contadini hanno dovuto arretrare passo a passo, sempre sperando che il nostro baldo esercito sarebbe presto accorso in loro aiuto. E così infatti è accaduto: mettendo a repentaglio la propria vita il maggiore Elemann si è precipitato con i suoi impavidi cavallerizzi frontalieri: subito l'acciaio di Andergast ha preso a cozzare contro le imbelli sciabole nostriache. I cavalieri di Elemann non avrebbero faticato a schiacciare nel fango il nemico, ma l'astuto Elemann, edotto da molte battaglie, aveva altri piani: a poco a poco ha iniziato ad arretrare per attirare vieppiù il nemico nel nostro bel paese, separandolo così dall'informe e vile massa degli apatici armigeri.

Proprio questo era successo, quand'ecco che il nostro prode maresciallo Picchio ha radunato i propri soldati e la milizia contadina. Senza timore alcuno la piccola schiera ha mosso contro l'esercito nemico, così numeroso da ricoprire tutti i campi. Chi può descrivere lo sgomento della schiera nemica allorché ha avvistato il maresciallo Picchio ed i suoi combattenti? I vigliacchi hanno gettato subito corazza e spada, precipitandosi in una fuga che ha levato nubi di polvere alte fino al cielo!

Poco prima del colle di Senne però hanno dovuto comunque disporsi alla lotta e i nostri uomini son passati tra la marmaglia piagnucolante come la falce di Colei Che Non Conosce Misericordia. A sera i caduti si ammucchiavano in cumuli torreggianti e i nostri soldati, paghi, quantunque ancora colmi di sdegno, han cessato la battaglia. La nostra guardia aveva perduto un solo uomo, ma il bottino era stato più che ricco, e l'arcinemico lamenterà sicuramente più di cento caduti . . .

Di' tu stesso: com'è possibile tracciare un profilo credibile della storia di Atlantide sulla base di simili documenti? E tuttavia vogliamo provare a offrirtene una visione d'insieme.

La storia di Atlantide è in sostanza la storia di due Imperi: l'Antico Impero, chiamato anche Impero Occidentale, e il Nuovo Impero, chiamato anche delle Terre di Mezzo.

Vinsalt, Kuslik e Bethana sono forse le città più antiche del continente. L'odierna Vinsalt sorge sulle rovine di Bosparan, la prima capitale imperiale di Atlantide. In uno dei diplomi più antichi Bosparan «dalle mille torri» viene descritta come il cuore di un fiorente impero. L'età di questo documento è stimata a duemila anni. Attualmente ci troviamo nell'anno 5 della cronologia di Atlantide, vale a dire della cronologia vigente nelle Terre di Mezzo, il maggiore stato di Atlantide.

7.5. Il computo del tempo nel Nuovo Impero

Gli abitanti di Atlantide conoscono molti modi di calcolare il tempo, e ogni provincia ha il suo metodo. La cronologia più diffusa è nel contempo quella più complicata: l'era del Nuovo Impero o delle Terre di Mezzo. In questo impero una nuova era ha inizio ad ogni ascesa al trono di un nuovo Imperatore. Attualmente l'Impero è retto da Hal di Gareth, che è asceso al trono cinque anni fa e quindi ci troviamo nell'anno 5 di Hal. Tutti gli eventi accaduti prima dell'incoronazione vengono computati a ritroso. Se dunque qualcosa è accaduto 2000 anni fa, l'uomo di Atlantide direbbe che l'avvenimento si è svolto nell'anno 1995 prima di Hal. Naturalmente molti documenti atlantidini abbisognano di correzioni ad ogni nuova incoronazione, poiché le date non corrispondono più alla nuova era ... ma gli abitanti del Nuovo Impero ci han fatto l'abitudine. Non c'è ancora stato sul trono di Gareth un solo Imperatore cui sia venuto in mente di far iniziare il computo del tempo da una data diversa da quella del giorno della propria incoronazione.

Del resto nell'Antico Impero, le odierne «Terre Amabili», si conta attualmente l'anno 998. Gli abitanti dell'Antico Impero hanno fissato l'anno della distruzione di Bosparan come svolta epocale di tutti i tempi. Domanda da un milione di corone: quando è avvenuta la distruzione di Bosparan (secondo la cronologia del Nuovo Impero, s'intende!)? ... Esatto, nel 993 prima di Hal!

Ma ora torniamo alla storia degli Imperi.

Le origini dell'Antico Impero sono avvolte nelle tenebre. Le prime notizie risalgono all'epoca in cui l'Antico Impero raggiungeva già le dimensioni delle odierne Terre Amabili, vale a dire la regione compresa tra la Roccia d'Oro e la costa. La cronaca mitologica dell'Antico Impero indica Horas, il figlio degli Dei, come fondatore dell'Impero. Per tutta la durata del suo impero millenario gli Dei lo aiutarono sia con i loro consigli che con i fatti a erigere un potente impero. Allorché Horas abdicò al trono per raggiungere i suoi avi in cielo, aveva fondato le città di Bosparan, Kuslik e Bethana e costituito con i suoi uomini una possente armata.

Nelle note storiche è spesso ricordata la forza d'impatto dell'armata dell'Antico Impero.

La prima campagna militare di cui abbiamo qualche notizia fu intrapresa dall'armata nell'anno 1876 prima di Hal, e risalì il corso dello Yaquir su fino alle sue sorgenti nel Gruppo del Maglio. Nel corso del cammino il contingente non incontrò praticamente resistenza. Allora la regione era soggetta alle scorrerie di orde di Goblin che però, dopo un paio di scaramucce, evitarono di trovarsi sul cammino dell'armata.

Lungo il corso dello Yaquir l'armata eresse numerosi avamposti fortificati, che dovevano diventare poi il centro di nuovi insediamenti civili. L'armata non aveva ancora fatto ritorno a Bosparan, quando dei messi a cavallo recarono la notizia di un assalto subito dall'ultimo avamposto alle sorgenti dello Yaquir. Poco dopo l'unico sopravvissuto venne trasportato a Bosparan. Era a torso nudo, e d'altronde non avrebbe potuto portare alcun indumento: aveva il torace e le spalle coperti di cicatrici stranamente incise sulla sua pelle. Quando si fu ripreso quel che bastava per parlare, raccontò di una banda di piccoli omini barbuti, dotati d'una forza spaventosa, che avevano abbattuto a colpi d'accetta il portone dell'avamposto e trucidato l'intera guarnigione. Per qualche motivo avevano risparmiato lui solo. Lo avevano spogliato e legato; poi con le loro asce affilate come rasoi avevano inciso quegli strani segni nella sua pelle. Infine avevano indicato in direzione di Bosparan, facendogli capire che ora poteva andare.

L'Imperatore guardò a lungo lo sventurato e infine disse: «È da presumere che i piccoli compari vogliano farci sapere qualcosa. E sia, noi pure abbiamo qualcosa da dir loro».

Così si svolse il primo incontro tra gli uomini dell'Antico Impero e i Nani dei monti del Maglio. L'Imperatore rispedì l'esercito, stavolta per una spedizione punitiva. I soldati non riuscirono ad affrontare i Nani in battaglia, ma cacciarono definitivamente i Goblin dalla regione dello Yaquir e prepararono così il terreno per i coloni della madrepatria. Poco dopo fu fondata la città di Punin. Il territorio dell'Antico Impero era più che raddoppiato.

Poi l'Imperatore morì, e il suo successore aveva un solo scopo: superare a qualsiasi costo le conquiste fatte dal padre. L'Armata venne suddivisa in diversi reparti che partirono contemporaneamente in tre direzioni cardinali: verso Sud, verso Nord e verso Est.

All'inizio il giovane Imperatore ebbe buona sorte in tutto ciò che intraprendeva. Nuove terre cadevano sotto il suo dominio come frutti maturi, e quasi ogni giorno nella Capitale si festeggiava la fondazione di una qualche nuova colonia. Methumis, Neetha e Drôl furono fondate nel 1871 prima di Hal; vennero poi Havena, Ferdok, Gareth e Rommilys, nel 1869 a. H.. Le armate imperiali arrivarono a Est dinanzi al Piz de' Troll, a Nord al limitare delle Foreste delle Roveri e a Sud sino alle rive del fiume Nordask. L'Imperatore Belen-Horas volle esser proclamato dagli alti Sacerdoti sommo Dio dell'Antico Impero.

Una settimana dopo giunse una spaventosa notizia dal Piz de' Troll: quaranta esseri giganteschi con fattezze umane erano scesi dai monti e, brandendo clave grandi come uomini, avevano assalito un esercito di mille soldati. Non c'erano praticamente superstiti della sanguinosa carneficina.

Così come aveva fatto suo padre all'indomani dell'assalto dei Nani, Belen-Horas inviò una spedizione punitiva al Piz de' Troll. Il contingente era armato di catapulte e onagri ed era composto quasi esclusivamente da veterani. Cominciava così un conflitto destinato a durare quasi vent'anni, noto poi sotto l'appellativo di «Guerra dei Troll». Al suo termine i Troll di Atlantide potevano dirsi quasi sterminati, ma l'Armata imperiale aveva dovuto pagare un pesante tributo di sangue. Per sconfiggere i Troll, Belen-Horas aveva dovuto ritirare le proprie truppe da quasi tutte le province di confine dell'Impero, con la conseguenza che Orchi e Goblin poterono tornare a penetrare profondamente nei territori imperiali. Cittadine appena fondate furono devastate, province intere andarono perdute. L'evento più spettacolare di quest'epoca fu la «Calata dei Giganti». Un'orda di cento Giganti, usciti dalle caverne dei monti Raschtul dove dimorano abitualmente, mosse verso Gareth, che a quell'epoca contava circa mille abitanti, assaltò le palizzate e trucidò tutti gli abitanti, per poi divorarli nel corso di un banchetto durato una settimana. Il reparto dell'esercito normalmente di stanza a Gareth si trovava impegnato in una grande battaglia alle pendici del Piz de' Troll e non poté difendere in alcun modo i coloni.

Quando Belen-Horas morì nel 1849 a. H. (di crepacuore, si dice), l'Antico Impero era più piccolo che ai tempi dell'Imperatore suo padre.

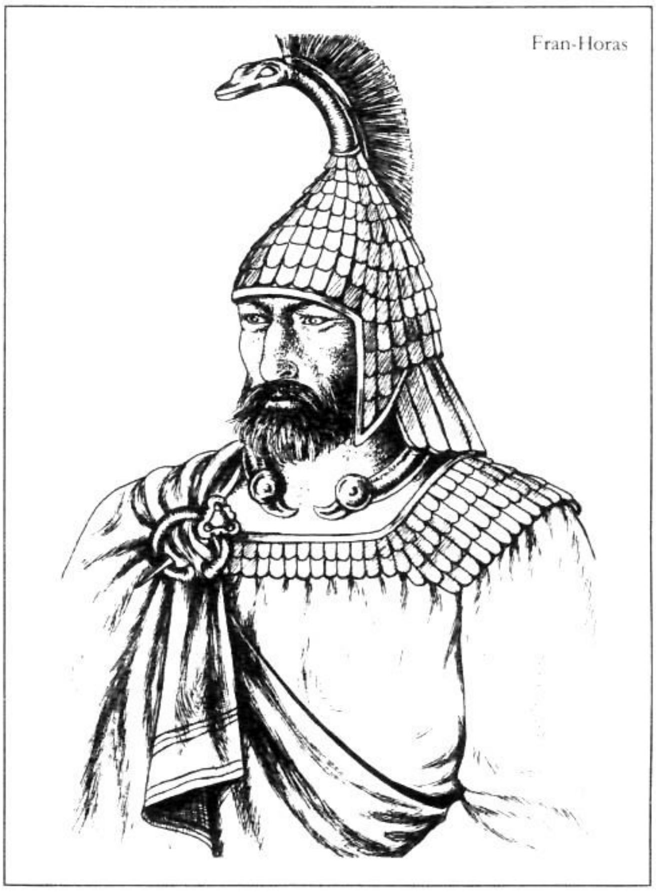
I Saggi dell'Antico Impero spiegarono lo sventurato periodo di governo di Belen-Horas col fatto che il giovane Imperatore si era fatto proclamare sommo Dio, suscitando così la collera degli Dei di Atlantide contro l'Antico Impero. Venne allora emanata una legge in base a cui nessun Imperatore avrebbe più potuto farsi proclamare Dio. Belen-Horas aveva un figlio che all'epoca della sua morte aveva appena otto anni. Perciò le redini del governo furono prese in sua vece da un Consiglio di Reggenti formato dai Saggi dell'Antico Impero. I Saggi ressero il paese con avvedutezza e mitezza, preparando nel contempo il giovane Imperatore al suo difficile incarico. Fu così che il Consiglio dei Reggenti pose le basi di un'epoca pacifica e benedetta nella storia dell'Antico Impero. I successori del giovane Imperatore governarono così come aveva stabilito il Consiglio dei Reggenti. L'Antico Impero fiorì. L'epoca degli *Imperatori pacifici* (1849 - 1612 a. H.) fu forse la più felice della storia di Atlantide. Ogni anno i confini dell'Impero si allargavano, ma ora si trattava sempre di un processo lento e cauto. Solo dopo che le nuove colonie si erano stabilizzate, conquistandosi una certa autonomia, ci si volgeva a penetrare più a fondo nel continente. Quando morì l'ultimo Imperatore pacifico, nel 1612 a. H., l'Antico Impero era più vasto di quanto non fosse mai stato. Erano andate tuttavia perdute due province: Nostria e Andergast: due principati del Settentrione che si erano dichiarati indipendenti all'inizio dell'epoca pacifica. Nessuno degli Imperatori pacifici tentò di riconquistare quelle province. Fortuna o caso hanno voluto che i principati abbiano mantenuto a tutt'oggi la loro indipendenza. Dato che i due staterelli si son completamente depredati a vicenda nel corso di alcuni secoli di ininterrotte faide, tanto che oggi sono nella più nera miseria, è del tutto improbabile che un potente vicino allunghi la mano sui principati, perché non costituiscono affatto un bottino appetitoso.

Haldyur-Horas, figlio dell'ultimo degli Imperatori pacifici, parve dapprima voler seguire le orme dei propri avi. Prese sagge decisioni e governò con avvedutezza. Il fato volle tuttavia che una volta egli si trovasse in viaggio per il paese e che gli accadesse di visitare anche la città di Gareth. Gareth era divenuta una fiorente città, circondata da fertili campi e favorita dalla sua posizione, che ne faceva un importante nodo di scambi commerciali per tutte le nuove province. Le torri delle mura perimetrali di Gareth erano più alte di quelle di Bosparan e nei templi le statue degli Dei erano fuse in puro oro massiccio.

Haldyur-Horas, sommamente sdegnato nonostante le festose accoglienze che gli erano state riservate dalla popolazione di Gareth, emanò, al proprio ritorno a Bosparan, l'Editto di Gareth. L'Imperatore riconduceva la ricchezza di Gareth al fatto che la città aveva per anni e anni truffato la Casa Imperiale non corrispondendo le imposte dovute all'Imperatore. I cittadini di Gareth dovevano raccogliere un milione di corone d'oro da versare entro una settimana a titolo di rimborso, e in futuro avrebbero pagato un'imposta triplicata alla Casa Imperiale.

Gli abitanti di Gareth si sentirono accusati ingiustamente e videro fin troppo chiaramente le vere motivazioni del decreto imperiale: Gareth doveva crollare per indigenza a vantaggio di Bosparan, la capitale dell'Impero. Gareth si dichiarò Città Libera, compiendo un atto di provocazione che Haldyur-Horas non poteva ammettere. L'Armata imperiale si raccolse sotto le mura di Gareth, stringendola d'assedio per duecento giorni e duecento notti, sinché i difensori non furono tanto deboli e provati da chiedere di trattare. L'Imperatore fece sapere che Gareth avrebbe dovuto pagare due milioni di corone al governo, e impegnarsi per il futuro a versare un'imposta quadruplicata: solo allora l'Armata avrebbe rinunciato a mettere a ferro e fuoco la città.

Visto che non restava loro altra scelta, gli abitanti di Gareth accettarono le condizioni. L'enorme somma sarebbe stata pagata in dieci rate, ciascuna a scadenza di tre anni. Due mesi dopo la firma del trattato di resa, Haldyur-Horas venne assassinato. Quantunque gli assassini non siano mai stati arrestati, il sospetto di tutta Bosparan cadde sugli abitanti di Gareth. Il successore di Haldyur-Horas, Fran-Horas, elesse a compito della propria esistenza di scovare gli assassini di suo padre. Ogni anno i suoi sgherri andavano a Gareth e vi prelevavano a caso alcuni cittadini che poi venivano portati in catene a Bosparan per essere torturati a morte, senza eccezione alcuna. Nel contempo l'Imperatore spremette, fino a cavarne sangue, la città così caduta in disgrazia. Una forte guarnigione dell'Armata imperiale faceva sì con i suoi modi brutali che i cittadini non si sollevassero nuovamente. L'Imperatore Fran-Horas si conquistò così in breve in tutto l'Impero il soprannome di «Sanguinario». Mai l'Antico Impero aveva fatto esperienza di un sovrano più crudele. Il popolo era alla disperazione e rimpiangeva amaramente i tempi degli Imperatori pacifici. A patire erano in particolare i cittadini di Gareth. Dovettero rendersi conto che la rivolta era ormai la sola via d'uscita: così nell'anno 1562 la cittadinanza di Gareth si sollevò per la seconda volta. I cittadini, armati di randelli, badili, asce e picconi, assaltarono l'edificio della Guarnigione, riuscendo a sgominare i soldati imperiali e a cacciarli dalla città: Gareth era di nuovo una città libera. Quando si diffuse la notizia della rivolta, da ogni parte dell'Impero accorsero verso Gareth sudditi oppressi, tanto che all'arrivo dei rinforzi imperiali la città contava almeno il doppio dei difensori previsti. L'Armata esitava. Il Generale non voleva dare il segnale d'attacco. Quando l'Imperatore venne a conoscenza degli sviluppi più recenti, mosse egli stesso alla testa di un secondo contingente militare alla volta di Gareth. Nelle Terre di Mezzo, nel frattempo, un terzo esercito s'era formato a difesa della città in rivolta.


Fran-Horas

I due opposti eserciti di rinforzo giunsero infine contemporaneamente dinanzi a Gareth. Quando i cittadini di Gareth videro avvicinarsi amici e nemici, decisero di compiere una sortita per unirsi all'esercito dei liberatori.

Ebbe inizio la «Battaglia dei quattro eserciti». La lotta fu sin dall'inizio di una durezza spietata. Nessun combattente poteva cedere di un palmo senza lottare: i soldati imperiali per paura di crudeli punizioni da parte dei loro superiori, e i cittadini perché avevano tutto da vincere e nulla da perdere.

La battaglia durò dal primo mattino sino a notte fonda, e a sera entrambe le parti avevano perduto più di metà dei propri uomini. Alla fine le sorti della battaglia parvero decidersi a favore dei cittadini. Passo dopo passo gli Imperiali iniziavano a perder terreno. Tra le grida di gioia dei cittadini balenò un fulmine fiammeggiante; per più di cinque minuti il fulmine si erse come un tronco ardente contro il cielo; il campo di battaglia era immerso in una luce splendente. In quel bagliore spettrale cittadini e soldati videro il loro Imperatore Fran-Horas il Sanguinario in piedi in cima a una collina, in atto di levare le braccia al cielo. Col fiato sospeso gli uomini stettero a guardare delle figure scure che prendevano forma scendendo sulla terra dalle tenebre del cielo.

Immediatamente le spaventose creature presero ad infuriare tra le file dei cittadini.

«Sono gli arcidiavoli!» si udì gridare. «È l'Imperatore che li ha evocati!» I cittadini si diedero alla fuga in preda al panico, ma contro le creature della notte non c'era scampo. I senza volto falciarono con sciabole e lame rutilanti le schiere dei combattenti, mietendole crudelmente. Si dice che i sopravvissuti si poterono contare sulle dita di due mani.

Quando il campo di battaglia fu spazzato, le creature dell'ombra si volsero e andarono verso il fronte degli Imperiali, impietriti dallo spavento.

Più tardi qualcuno disse che s'era sentito l'Imperatore urlare con voce stridula: «Non quelli! No! Per tutti gli Inferni!». Qualsiasi cosa avesse gridato l'Imperatore, fu tutto invano. Quando la prima luce grigia dell'alba illuminò il campo di battaglia, il suolo era coperto dai corpi dei caduti. Metà dei morti vestiva l'uniforme imperiale, l'altra metà i costumi variopinti dei cittadini.

L'Imperatore Fran-Horas tornò con un pugno di uomini a Bosparan. Visse ancora quattro anni dal giorno della battaglia, senza pronunziare più una sola parola e senza mangiare più nemmeno un boccone.

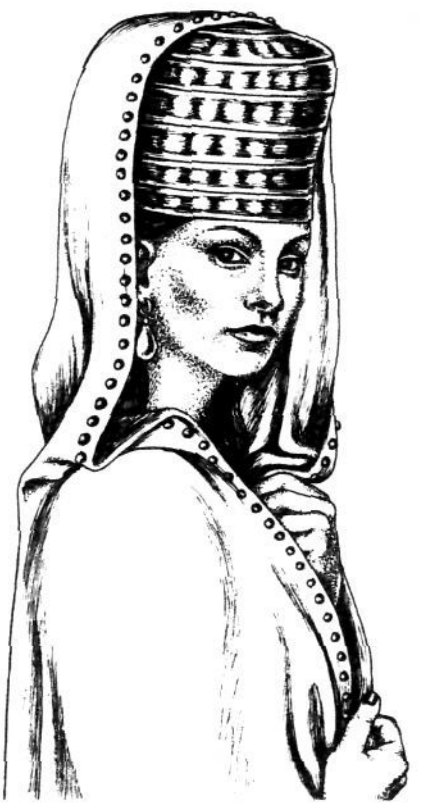
Il giorno della sua morte urla spaventose che non avevano nulla di umano risuonarono per cinque lunghe ore nelle stanze del Palazzo Imperiale. Quando i servi raccolsero finalmente il coraggio per entrare negli appartamenti dell'Imperatore, trovarono una totale baraonda. Le spoglie mortali di Fran-Horas il Sanguinario non furono mai ritrovate.

La «Battaglia dei quattro eserciti», nota anche come «Battaglia dei Demoni», segna un'ulteriore svolta epocale nella storia dell'Antico Impero, vale a dire l'inizio dei «Tempi Bui». L'Antico Impero non disponeva più di un esercito; Fran-Horas non aveva eredi. Vasti territori dell'Impero sprofondarono nella barbarie o caddero in mano agli Orchi. Scienza, alchimia, legislazione e arti languivano. Non possediamo quasi documenti di quell'epoca; diplomi e documenti scritti successivi risalgono appena al 1100 a. H., quando l'Antico Impero ebbe riacquistato vigore. Nel cuore della madrepatria, le Terre Amabili, regnava nuovamente l'ordine, e a poco a poco le regioni perdute poterono essere riconquistate. Doveva toccare alla prima donna salita sul trono imperiale di Bosparan il merito di riportare l'Antico Impero alla sua originaria grandezza e potenza. Hela-Horas, nota come la «Bella Imperatrice» espletò il suo arduo compito con intelligenza e sicuro istinto. In tutte le sue imprese aveva tanto successo che nel paese ben presto si sparse la voce che l'Imperatrice fosse alleata agli Dei.

Grazie ai suoi grandiosi successi l'Imperatrice, accecata dalla sottomissione dei suoi consiglieri, cominciò ben presto a credere lei stessa alla propria natura divina.

Fece convocare il clero sacerdotale e propose che la si proclamasse somma Dea. Il Consiglio dei Sacerdoti non trovò il coraggio di contraddire l'Imperatrice. Alcuni consiglieri molto anziani ricordarono una legge, vecchia più di ottocento anni, che proibiva l'elevazione dell'Imperatore a Dio; ma vennero fatti tacere con l'osservazione che una legge tanto antiquata non poteva valere per il presente. L'anno 994 a. H. Hela-Horas venne acclamata Signora di tutte le genti e di tutti gli Dei.

Non erano solo Bosparan e l'Antico Impero a conoscere una nuova fioritura a quell'epoca. Anche Gareth, la città dei traffici e del commercio, era ridivenuta potente e ricca, anzi più potente di quanto non fosse mai stata. Gli uomini di Gareth



Hela-Horas

non avevano dimenticato la dolorosa storia dei loro avi. Si comportavano da sudditi fedeli, ma tra loro parlavano con disprezzo di Bosparan e della famiglia imperiale. Quando si diffuse la notizia della divinizzazione dell'Imperatrice, a Gareth lo sdegno fu grande. I sacerdoti definirono la proclamazione un sacrilegio di cui bisognava assolutamente fare ammenda.

Allora il Municipio della Città di Gareth inviò a Bosparan una delegazione di otto cittadini, quattro uomini e quattro donne, che dovevano parlare con l'Imperatrice e farla ritornare sulla sua decisione. Hela-Horas ascoltò i cittadini e li fece arrestare dalle guardie e bruciare sulla grande piazza antistante il Palazzo. Prima che le fiamme fossero appiccate alle fascine del rogo, si rivolse agli Dei dalla finestra del Palazzo.

«Chi vi parla è Hela-Horas, vostra Signora. Io vi ordino di non immischiarvi nelle mie faccende. Se intendete opporvi a me, scendete giù e spegnete queste fiamme!».

Molti curiosi, sulla piazza, al sentire queste parole ebbero paura, ma non accadde nulla di straordinario. Gli abitanti di Bosparan presero il «Silenzio degli Dei» a riprova che l'Imperatrice era veramente in grado di imporre la propria volontà agli Dei. Tale fede non fu intaccata nemmeno quando, tre giorni dopo il rogo, piogge torrenziali caddero su tutte le Terre Amabili, facendo straripare lo Yaquir e riversando sulla città di Bosparan la peggiore inondazione della sua storia. I sacerdoti della città annunciarono che non c'era connessione tra l'azione compiuta dall'Imperatrice e la catastrofica alluvione.

Il clero sacerdotale di Gareth, invece, accolse l'alluvione come un segno che l'Imperatrice era caduta in disgrazia presso gli Dei. D'accordo con il Consiglio Municipale della città, i sacerdoti decisero di approfittare della situazione favorevole e di inviare a Bosparan un esercito di cittadini che avrebbe dovuto deporre dal trono l'Imperatrice.

Quando Hela-Horas ricevette la notizia che l'esercito dei cittadini era diretto contro la capitale, assunse il comando dell'esercito imperiale e mosse a marce forzate contro i rivoltosi. Le forze nemiche si incontrarono alla confluenza dei fiumi Yaquir e Brigella.

La battaglia fu altrettanto dura di quanto era stata a suo tempo la «Battaglia dei Demoni», ma stavolta si delineò presto una vittoria dei cittadini. Gli Imperiali erano fiacchi per le marce forzate e anche il morale delle truppe era basso, poiché dubitavano dell'abilità tattica dell'Imperatrice. Al calare dell'oscurità il fronte degli Imperiali era ovunque in movimento. I soldati iniziavano a retrocedere, dapprima esitando, poi sempre più velocemente.

Ma proprio allora accadde qualcosa che colmò di spavento i cittadini di Gareth. Parve che la vittoria, che già sembrava quasi a portata di mano, dovesse venir loro strappata nella stessa maniera spaventosa di molto tempo prima. Nel cielo notturno guizzarono dei lampi e sulla collina che dominava il campo di battaglia i soldati dei due eserciti videro la Bella Imperatrice compiere la stessa danza di evocazione che il suo avo Fran-Horas aveva ballato in tempi antichi; e ancora una volta le ombre di figure prive di volto scaturirono dalle tenebre. Ma stavolta tutto doveva andare diversamente. «Fermi, cittadini di Gareth, non cedete d'un passo!»: queste parole echeggiarono per il campo di battaglia, e improvvisamente i soldati scorsero in prima fila quattro guerrieri che sino ad allora nessuno aveva notato. I quattro, tre uomini e una donna, recavano corazze d'oro lucente e i loro spadoni ardevano di una luce chiara, quasi bianca.

I quattro marciarono avanti, senza curarsi se qualcuno li seguisse, e l'esercito imperiale si ritrasse in un ampio semicerchio attorno a loro. Ancora più stupefacente fu l'effetto che i quattro combattenti ebbero sulle cupe creature d'ombra: le tenebrose figure erano scese dal cielo sul campo di battaglia, ma ora improvvisamente si levarono nuovamente volandosene via. I quattro combattenti indicarono con le punte delle loro spade quegli esseri, che freneticamente si agitavano di qua e di là, e intonarono un canto in una lingua sconosciuta. Allora d'un tratto i senza volto si dissolsero mentre erano ancora in volo. Volute di fumo e fuliggine, più nere della notte più buia, si diffusero improvvisamente sul campo e l'aria fu pervasa d'un puzzo infernale.

«Abbasso Hela-Horas, la cortigiana imperiale!» urlò d'improvviso una voce dall'esercito dei rivoltosi, e i cittadini mossero all'attacco, passando accanto ai guerrieri nelle loro armature d'oro che reggevano ancora in alto le loro spade. I soldati imperiali si diedero a una fuga disperata.

«Vendetta per la Battaglia dei Demoni!» si urlò tra le file dell'esercito dei cittadini, che infierivano senza pietà sui nemici ormai in rotta. Ogni imperiale che cadde nelle loro mani fu trucidato. Quando salirono all'assalto della collina, l'Imperatrice era scomparsa. Anche i quattro guerrieri, cui tanta gratitudine dovevano i cittadini, non si poterono più trovare. L'esercito vittorioso attrezzò un campo per la notte. Il giorno seguente proseguì la marcia verso Bosparan.

Hela-Horas non riuscì a contrapporre ancora una volta un'armata alle schiere dei cittadini, che proseguirono fino a Bosparan senza incontrare ostacoli e prendendone le mura al primo assalto. Solo dinanzi alle possenti mura del Palazzo quelli di Gareth dovettero arrestarsi. Ma ecco che, mentre stavano ancora escogitando un piano per superare quelle mura pressoché invalicabili, improvvisamente vampe di fuoco e fulmini piombarono dal cielo e il suolo tremò con tremendi sussulti. Nelle mura si aprirono brecce gigantesche, talmente larghe che venti soldati potevano marciarvi attraverso uno accanto all'altro.

La guardia del Palazzo si dispose ad una difesa strenua ma disperata; presto però la via agli appartamenti dell'Imperatrice fu libera. Nella Sala del Trono i cittadini si trovarono improvvisamente dinanzi a cento carcasse che recavano armature arrugginite e falci dalle lame corrose. L'Imperatrice sedeva sul trono d'oro dietro alla muraglia di ossa animate, e guardava immobile i soldati che irrompevano nella sala. Levò la mano per dare alle sue creature di morte il segno d'attacco, quand'ecco che una voce disse: «È finita, Hela!» e l'Imperatrice ebbe un sussulto come se una freccia infocata l'avesse trafitta. Cadde morta sugli scalini di marmo. Nello stesso istante gli scheletri viventi crollarono in pezzi: ossa sbiancate, armi e corazze rovinarono con fracasso sul pavimento di mosaico della Sala del Trono. In meno di due battiti di cuore l'orrida schiera si era tramutata in un mucchio di detriti informi.

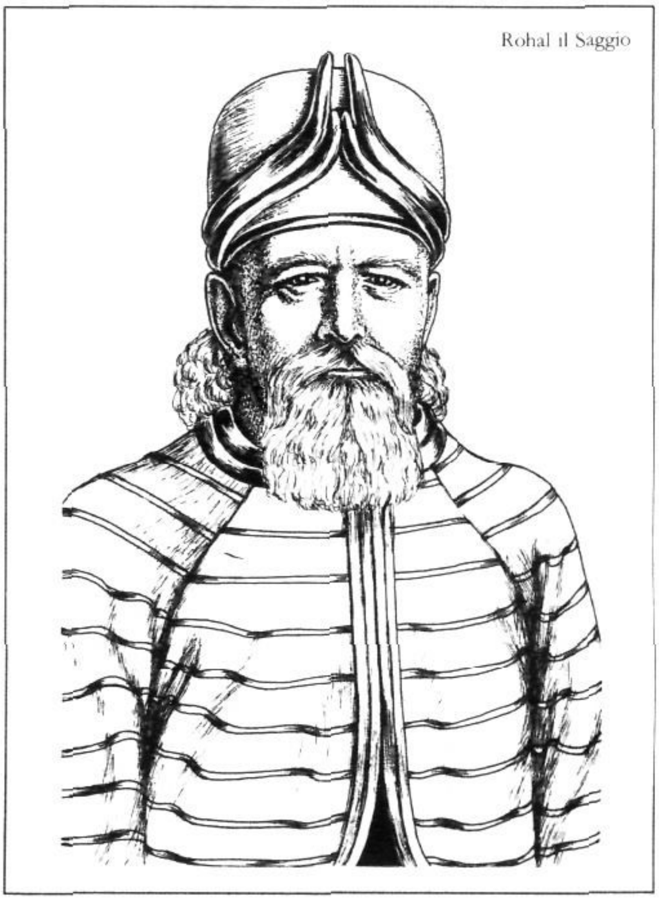
I cittadini di Gareth riempirono il palazzo di paglia secca e gli diedero fuoco. Presto alte fiamme si levarono fino al cielo. Nel calore della vampa anche le più spesse mura del palazzo si spaccarono rovinando al suolo. Della più superba costruzione dell'Antico Impero non rimasero che un paio di pilastri anneriti dalla fuliggine. Questo accadeva nell'anno 993 prima di Hal, ovvero nell'anno zero, come dicono gli abitanti dell'Antico Impero. «Vendetta per la Battaglia dei Demoni» avevano gridato quelli di Gareth: l'ora della loro vendetta era giunta e quella vendetta, come si sarebbe visto, non conosceva limiti. Per sei mesi l'esercito dei cittadini imperversò in lungo e in largo nelle Terre Amabili. Bosparan fu rasa al suolo, e tutte le altre città vennero saccheggiate e incendiate. Quando infine l'esercito fece ritorno a Gareth, era seguito da una carovana di carri lunga tre chilometri carica di tutto il bottino ammassato.

Dopo la partenza di quelli di Gareth, vennero i Goblin: tolsero agli uomini delle Terre Amabili il poco che era sfuggito all'esercito dei cittadini. La razzìa dei Goblin durò quasi due anni. Più di sette secoli dovevano trascorrere prima che l'Antico Impero potesse riprendersi da questa mazzata del destino.

Nel frattempo Gareth si proclamò Città Imperiale e Metropoli del «Nuovo Impero». I componenti dell'esercito dei cittadini elessero il primo Imperatore, il giovane condottiero Raul, che da allora si chiamò «Raul di Gareth». Quando Raul fosse morto i cittadini avrebbero voluto eleggere un nuovo Imperatore; ma già dopo tre anni di governo l'Imperatore condottiero decretò che il trono dovesse essere trasmesso per successione ereditaria. Una carica imperiale elettiva non si addiceva alla dignità del Nuovo Impero. Fu una benedizione per l'Impero che il trono rimanesse in possesso della famiglia di Raul. Per due secoli e mezzo si susseguirono monarchi capaci e avveduti. In seguito si diede a quest'epoca il nome di età dei «Savi Imperatori». Sotto il governo dei Savi Imperatori il Nuovo Impero, vale a dire la Terra di Mezzo, raggiunse la sua maggior estensione della storia. Il territorio dell'Impero si estendeva dalla taigà del Nord sino all'estremo Sud. L'isola di Maraskan, sino ad allora disabitata, fu colonizzata.

All'inizio di quella colonizzazione ebbe luogo la caccia al drago Tuzak. Si trattava di un enorme Drago Tricipite, il più grande che si fosse mai visto in Atlantide. Pare che fosse lungo più di cinquanta metri e alto più di venti. Fu chiamato così dalla città di coloni di Tuzak, che per due volte fu da lui devastata prima che una piccola armata iniziasse la caccia al mostro. Come è generalmente noto, il Drago sarebbe stato abbattuto dalla stessa mano dell'Imperatore, anche se delle malelingue affermarono che Sua Maestà Imperiale si era limitato ad assestare uno svogliato colpetto di daga alla carcassa senza vita del bestione, che era stato in precedenza letteralmente fatto a pezzi da più di mille soldati.

L'epoca dei Savi Imperatori terminò nell'anno 660 prima di Hal. Ugdalf di Gareth morì molto giovane, e l'erede al trono, il suo unico figlio, aveva appena tre anni. Il Consiglio dei Sacerdoti assunse la reggenza. Nel frattempo non vi era più un ceto sacerdotale unitario, poiché gli Iniziati delle diverse divinità s'erano separati nel corso di una spietata lotta per il potere. La posizione emergente era occupata dai sacerdoti di Praios, e furono essi che allora ressero il paese in luogo dell'Imperatore. Non appena il giovane Imperatore avesse avuto quindici anni avrebbe dovuto prendere le redini del governo. Ma a tre giorni dal compimento del quindicesimo anno fu trovata la sua salma orrendamente mutilata. Il futuro Imperatore recava inciso su più parti del corpo il segno della dea Rondra. I sacerdoti di tale culto costituivano l'unica vera concorrenza per gli Iniziati di Praios, e la morte dell'Imperatore offriva ora ai sacerdoti l'occasione della resa dei conti con i propri avversari. Il tempio di Rondra venne chiuso e quasi tutti i sacerdoti e le sacerdotesse della dea vennero catturati e messi a morte. Naturalmente non fu mai smentita la voce che fossero stati gli stessi sacerdoti di Praios ad assassinare l'Imperatore, dato che due vantaggi sarebbero venuti loro dal crudele assassinio: il potere del governo sarebbe rimasto nelle loro mani, e le donne e gli uomini consacrati a Rondra sarebbero stati condannati e messi totalmente fuori giuoco per anni. Il popolo patì molto sotto il dominio degli Iniziati. Le tasse vennero ribattezzate «offerte», ma vennero anche triplicate. Gli Iniziati di Praios vivevano in un lusso inimmaginabile, mentre gran parte della cittadinanza era in miseria. Logica conseguenza doveva essere una sollevazione popolare. La sollevazione venne condotta da Rohal, uno degli uomini più enigmatici della storia di Atlantide. All'epoca della sollevazione Rohal era già un uomo anziano, ma si mise alla testa dei cittadini con l'ardore di un ragazzo. Si dice che Rohal avesse fatto in modo che le Guardie del Tempio (come si chiamavano i soldati all'epoca dei sacerdoti) perdessero la ragione quando la popolazione fosse andata loro incontro. Ed effettivamente le guardie batterono con le armi contro muri e colonne o iniziarono a danzare invece di obbedire ai comandi dei sacerdoti. Gli stessi Iniziati, che pur erano in grado di convogliare l'energia divina contro i loro nemici, fallirono penosamente trovandosi improvvisamente al cospetto di Rohal. Il popolo voleva linciare i sacerdoti


Rohal il Saggio

sul posto, ma Rohal li pose sotto la sua protezione e li bandì sull'isola di Jilaskan.

Il Nuovo Impero aveva un nuovo Imperatore, «Rohal il Saggio», che però vietò ai propri sudditi di chiamarlo Imperatore. Rohal regnò assennatamente e con giustizia, e il suo regno sembrava non aver mai fine. Quanto più a lungo continuava a sedere sul trono, tanto più la sua persona destava inquietudine nei cittadini. E per quanto nessuno potesse rimproverargli alcuna mancanza, il popolo iniziò a brontolare. Allorché nel 404 (nel centoventitreesimo anno di regno di Rohal) una folla di persone percorreva le strade ripetendo il grido «Via il Demonio dal trono!», il saggio Rohal, che in tutti quegli anni non era invecchiato di una ruga, si alzò dal tavolo attorno al quale erano radunati i suoi consiglieri e con un «Addio!» lasciò la sala. Non fu mai più veduto da nessuno, per quanto ancor oggi si senta dire che Rohal è ancora vivo.

Dopo l'abdicazione di Rohal, nel Nuovo Impero gli eventi precipitarono. Una potente gilda di Maghi proclamò che Rohal era stato uno dei loro e che il suo successore doveva essere egli pure un membro della loro gilda. Un'altra lega di Maghi si presentò con identiche pretese. Tutt'e due i gruppi seppero radunare attorno a sé un gran numero di seguaci. Si giunse ad una guerra durata cinque anni, che passò poi alla storia come «Guerra dei Maghi». Il paese fece esperienza di una serie di singolari battaglie, in cui la magia aveva una funzione altrettanto importante della valentìa guerresca. Molti soldati perdettero la ragione o divennero folli per un breve lasso di tempo, mentre sotto i loro piedi il terreno si trasformava in pantano, i compagni venivano colpiti da proiettili invisibili o si irrigidivano in statue di pietra, o ancora mentre sfere di fuoco rotolavano sul terreno di battaglia o frotte di ratti sgattaiolavano, guidate dalla magia, tra le gambe dei combattenti.

La «Guerra dei Maghi» non ebbe vincitori. Le due gilde furono alla fine abbandonate dai seguaci, ai quali i mezzi e i fini delle due fazioni avevano cominciato a sembrare inquietanti. E poi ogni abitante di Atlantide in grado di maneggiare un'arma doveva ora volgersi ad un pericolo concreto: gli Orchi, credendo l'Impero privo di difese, avevano intrapreso una ininterrotta serie di razzìe. I mostri coperti di nero vello marciavano in colonne senza fine verso la valle del Grande Fiume. Là le loro forze si divisero, e una parte si diresse in direzione di Gareth, mentre l'altra continuò ad avanzare lungo il fiume.

Entrambi gli eserciti degli Orchi furono debellati a prezzo di grandi perdite. In quest'impresa l'Impero ritrovò la sua unione e il popolo degli Orchi non si riprese mai dalla pesante sconfitta. Se oggi gli Orchi lasciano ancora la Terra degli Orchi, lo fanno a piccoli branchi che cercano di non farsi notare. A tutt'oggi non è più riuscito al popolo degli Orchi di organizzare un'armata vera e propria.

Dopo che fu sventata la minaccia degli Orchi, nel Nuovo Impero dominava il forte desiderio di unione e di pace. La rifondazione del trono imperiale doveva portare la pace agognata. Si cercarono successori viventi della vecchia famiglia imperiale, e fu trovato Eslam di Gareth, che apparteneva ad un ramo collaterale. Eslam fu incoronato e ai suoi figli fu assicurata la successione ereditaria al trono. Cominciò realmente una nuova epoca di pace, dovuta non tanto alla maniera di regnare di Eslam quanto piuttosto alla stanchezza delle guerre che avevano provato gli abitanti dell'Impero. In effetti regnava la pace, ma la decadenza dell'Impero, di cui molti dicono che perdura a tutt'oggi, era cominciata con l'incoronazione di Eslam. Eslam di Gareth e i suoi successori non avevano semplicemente alcun talento per il comando. Mancavano loro assennatezza, fortuna e anche la durezza che contraddistingue un Imperatore di successo. Il popolo si abituò a non prendere più veramente sul serio i suoi Imperatori. Per un lungo periodo di tempo la sorte di Havena, che nello stesso anno in cui si era resa indipendente dall'Impero (291 a. H.) era stata colpita da un terribile terremoto, impedì altre sollevazioni nelle restanti province. Si prese la catastrofe come un segno che la Casa imperiale si trovava (pur contro ogni aspettativa) sotto la protezione degli Dei.

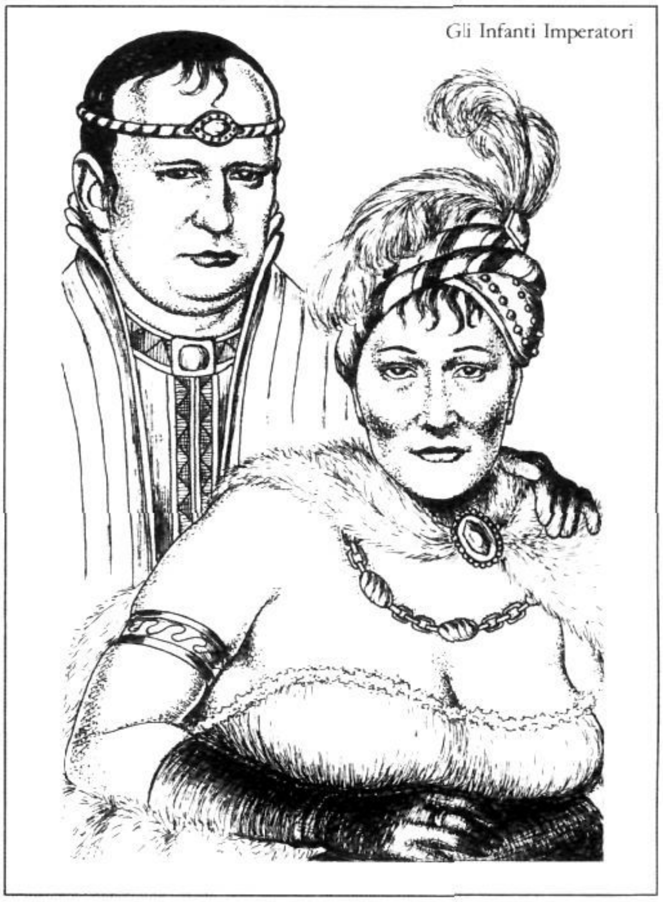
Ma nel 249 a. H. l'intero territorio centrale dell'Antico Impero si rivoltò. Nel corso di una guerra durata otto anni, combattuta con tutte le forze dai soli abitanti delle Terre Amabili, apparve chiaro che l'Armata imperiale non rappresentava che una tenue ombra della precedente potenza imperiale. All'Imperatore di Gareth non rimase altra scelta che accordare all'Antico Impero la piena indipendenza, siglata con la Pace di Kuslik (241 a. H.). L'unica condizione era che il sovrano dell'Antico Impero non si sarebbe mai potuto chiamare Imperatore. Avrebbe dovuto contentarsi del titolo di Re.

Spronate dall'esempio delle Terre Amabili, le province si sollevarono una dopo l'altra. Il Nuovo Impero perdette Fontania e Maraskan, e non poté conservare nemmeno le colonie dell'estrema penisola meridionale di Atlantide. Nel tentativo di sgominare le città ribelli di Drôl e Mengbilla la flotta imperiale si imbatté in una tempesta all'altezza delle Isole dei Ciclopi. La maggior parte delle navi si sfracellarono contro le coste rocciose delle isole, e molte affondarono sotto la gragnuola di proiettili scagliati dai giganti monocoli. Tra i morti nel «Grande naufragio di Hylaios» vi furono anche i due figli dell'Imperatore Eslam V.

Fu così coronato Imperatore il terzo figlio di Eslam II. Valpo, tale era il suo nome, passava già in gioventù per persona priva di freni, e l'assunzione della dignità imperiale non mutò nulla nel suo comportamento. Le cronache riportano il nome di Valpo corredandolo dell'appellativo di «Fiasco», dal recipiente a cui sempre più volentieri si attaccava. Alla morte di Valpo il palazzo era diventato un enorme laboratorio alchimistico, la cui unica funzione era ottenere un maggiore tasso di alcool da ogni possibile frutta o verdura, senza che l'aroma e il gusto della bevanda ne soffrissero. Lo spettacolo del tremulo e paonazzo Valpo, seduto sul trono, doveva essere senza dubbio penoso.

L'unica progenie di Valpo, una bambina povera di spirito dalla nascita, sopravvisse solamente otto anni. Così la linea principale della famiglia imperiale poteva dirsi estinta.

Numerose famiglie si contendevano la successione al trono. L'Impero sprofondò nuovamente in una serie di guerre civili dalle quali alla fine uscì vincitore Perval di Gareth. Perval fu un sovrano crudele, e l'unica sua «opera» di cui si serbi memoria è il divieto da lui istituito di usare, nel corso del Gran Torneo che ogni anno aveva luogo alla Corte imperiale, le consuete armi lignee o smussate. Quando ebbe termine il regno di Perval, il «Gran Torneo» aveva praticamente cessato di esistere: era ormai impossibile trovare nel paese dei contendenti disposti a mettere a repentaglio la propria vita per lo spasso di Perval, e d'altra parte gli spettatori non volevano vedere gli schiavi e i carcerati che Perval faceva travestire da cavalieri duellanti obbligandoli al combattimento, perché costituivano uno spettacolo troppo miserabile. Le uniche persone che significavano forse qualcosa per Perval erano probabilmente i suoi bambini: Gnapp e Zella. E siccome li adorava come dei in terra, l'Imperatore diede disposizioni affinché alla sua morte i due si dividessero la dignità imperiale. A Gnapp e Zella, noti come gli «Infanti Imperatori», doveva toccare di trascinare definitivamente nel fango la già infima reputazione della corona imperiale.


Gli Infanti Imperatori

Di giorno in giorno si spargevano tra i cittadini di Gareth nuove voci sulle orge che avevano luogo nel Castello imperiale. Si diceva che l'Imperatrice ricevesse i ministri solo durante il bagno, che prendeva quotidianamente nel latte d'asina. L'imperiale fratello di Zella nominò propri ministri trenta fanciulle, nessuna delle quali aveva più di vent'anni. Le riunioni di tale consiglio dei ministri avevano luogo per lo più di notte, negli appartamenti imperiali. Anche Gnapp e Zella erano dediti al bere, e spesso per più giorni consecutivi nessuno dei due era in grado di prendere alcuna decisione importante.

Molti cittadini di Gareth ricordano ancor oggi la Grande Udienza del 21 a. H.: dopo pochi minuti l'Imperatrice si addormentò pesantemente sul trono, e la corona le cadde dal capo, rotolando giù per i gradini mentre il suo russare echeggiava nel

Salone delle Udienze. Allora fece il suo ingresso l'Imperatore Gnapp. I «ministri» avevano spalmato di miele l'Imperatore, già ubriaco fradicio, cospargendolo poi di piume d'oca. Fra gli squilli delle fanfare l'Imperatore Gnapp entrò nel salone strisciando a quattro zampe: in bocca aveva un morso di cavallo, e una dei suoi ministri, nuda, gli cavalcava in groppa reggendo le briglie. Provate a chiedere a un vecchio cittadino di Gareth! Vi saprà descrivere il «Giorno della Vergogna» in tutti i particolari.

Quando Gnapp e Zella vennero scacciati dal Palazzo Imperiale dal loro cugino Reto (18 a. H.), non uno dei più fedeli sudditi di Gareth sollevò alcuna obiezione.

Ed effettivamente Reto di Gareth si dimostrò l'Imperatore più capace che il Nuovo Impero avesse avuto negli ultimi cento anni. La sua impresa più degna di memoria fu la riconquista dell'Isola di Maraskan. Nella decisiva battaglia di Jergan (6 a. H.), Reto stesso guidò le truppe alla vittoria contro l'esercito di Maraskan.

Purtroppo Reto non trovò un degno successore nel figlio Hal; è cosa risaputa a tutti che l'Impero, sotto la guida del giovane Imperatore, va nuovamente incontro ad un'epoca buia della propria storia. L'amministrazione imperiale è minata dalla corruzione, l'esercito è debole ed è appena in grado di contenere la nuova ondata di invasioni di Orchi. In vaste parti dell'Impero regnano caos e anarchia, mentre a Gareth, la Città Imperiale, ogni cosa è in mano ai decadenti e ricchissimi cortigiani, e nulla allevia la penosa miseria in cui versa la stragrande maggioranza dei cittadini.

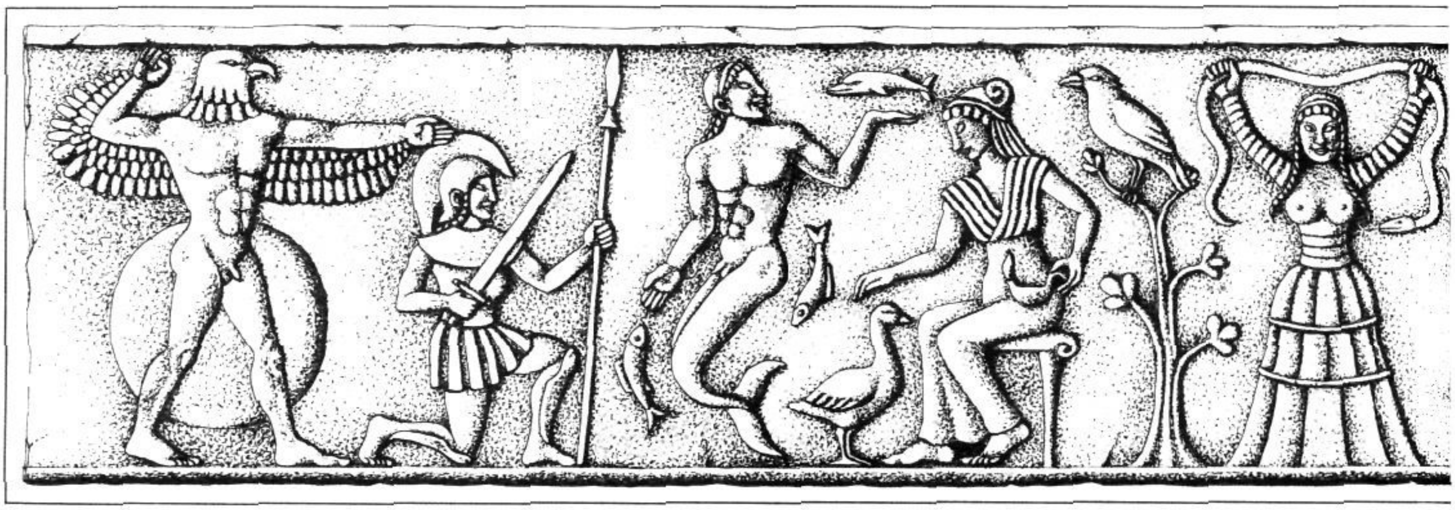
Nell'anno 4 Hal si è fatto proclamare Dio dai sacerdoti: Dio minore, beninteso, privo del titolo di «Signore di tutti gli uomini e di tutti gli dei»; eppure la gente nell'Impero è preoccupata. Sono stati proprio gli «Imperatori Dei» a portare le più gravi sventure sull'Antico e sul Nuovo Impero, e ci sono molti che affermano che il Nuovo Impero si trova ancora una volta dinanzi ad una spaventosa catastrofe.

Pare insomma che un'ombra si stagli tenebrosa sul futuro di Atlantide.

7.6. Cronologia

Datazione Antico Impero	*Datazione Nuovo Impero*	
–	–	Origini e preistoria, nessun documento scritto. Gli abitanti originari di Atlantide (Pardi del Nord, Nivesi, Novadi e «Uomini delle Foreste») non conoscevano evidentemente la scrittura.
ca. 1500 p.c.B.	ca. 2500 a.H.*	Approdo di famiglie di coloni dalle Terre Dorate all'odierna Kuslik e alla costa occidentale di Atlantide.
ca. 1000 p.c.B.	ca. 2000 a.H.	«Diploma di Bosparan».
883 p.c.B.	1876 a.H.	L'Armata di Bosparan risale il corso dello Yaquir. Inizio della guerra contro i Nani.
880-856 p.c.B.	1873-49 a.H.	Regno di Belen-Horas. Massiccia espansione dell'Impero; fondazione di numerose città (fra le altre Havena e Gareth).
876-856 p.c.B.	1869-49 a.H.	Guerre dei Troll.
871 p.c.B.	1864 a.H.	Calata dei Giganti.
856-619 p.c.B.	1849-1612 a.H.	Epoca degli Imperatori Pacifici.
854 p.c.B.	1847 a.H.	Secessione di Nostria e Andergast, da allora principati indipendenti.
618 p.c.B.	1611 a.H.	I «duecento giorni di Gareth». La rivolta.
618-564 p.c.B.	1611-1557 a.H.	Regno di Fran-Horas «il Sanguinario».
569 p.c.B.	1562 a.H.	Seconda rivolta a Gareth.
568 p.c.B.	1561 a.H.	«Battaglia dei Demoni». Distruzione di Gareth. Inizio dei «Tempi Bui».
17 p.c.B.	1010 a.H.	Ascesa al trono di Hela-Horas, la «Bella Imperatrice». L'Antico Impero conosce una seconda epoca di fioritura.
1 p.c.B.	994 a.H.	I sacerdoti proclamano Hela-Horas somma Dea di Atlantide.
0	993 a.H.	Caduta di Bosparan. Gareth diviene Città Imperiale; viene proclamato il Nuovo Impero.
1-2	992-91 a.H.	Razzie nell'Antico Impero.
52-333	941-660 a.H.	Epoca dei «Saggi Imperatori»: massima fioritura del Nuovo Impero.
164-200	829-793 a.H.	Assedio di Maraskan. Uccisione del Drago Tuzak.
333-465	660-528 a.H.	Reggenza dei Sacerdoti.
466-589	527-404 a.H.	Regno di Rohal il Saggio.
590-595	403-398 a.H.	Guerra dei Maghi.
596	397 a.H.	Calata degli Orchi.
602-645	391-348 a.H.	Regno di Eslam. Ritorno della famiglia imperiale.
702	291 a.H.	Terremoto di Havena.
744-752	249-241 a.H.	Sollevazione dell'Antico Impero.
752	241 a.H.	Pace di Kuslik. Indipendenza dell'Antico Impero, noto anche col nome di «Terre Amabili».
761-835	232-158 a.H.	Sollevazioni in molte province dell'Impero. Indipendenza della regione di Khomù, dell'Isola Maraskan e della provincia di Fontania.
848	145-131 a.H.	Dichiarazioni d'indipendenza delle colonie del meridione (Brabak, Al'Anfa ecc.).
864	129 a.H.	Il «Grande Naufragio». Distruzione della Flotta Imperiale nelle acque di Hylaios.
880-902	113-91 a.H.	Regno di Valpo «il Fiasco».
902-933	91-60 a.H.	Il grande Interregno. Guerre di Successione.
933-948	60-45 a.H.	Regno di Perval.
948-975	45-18 a.H.	Regno degli «Infanti Imperiali» Gnapp e Zella.
973	21 a.H.	«Giorno della Vergogna».
975-993	18 a.H.-0	Regno di Reto. Riconquista di Maraskan.
987	6 a.H.	Battaglia di Jergan.
993	0	Incoronazione di Hal.
997	4	Hal si fa elevare dai sacerdoti alla dignità di dio.

**p.c.B. = prima della caduta di Bosparan*
a.H. = avanti Hal



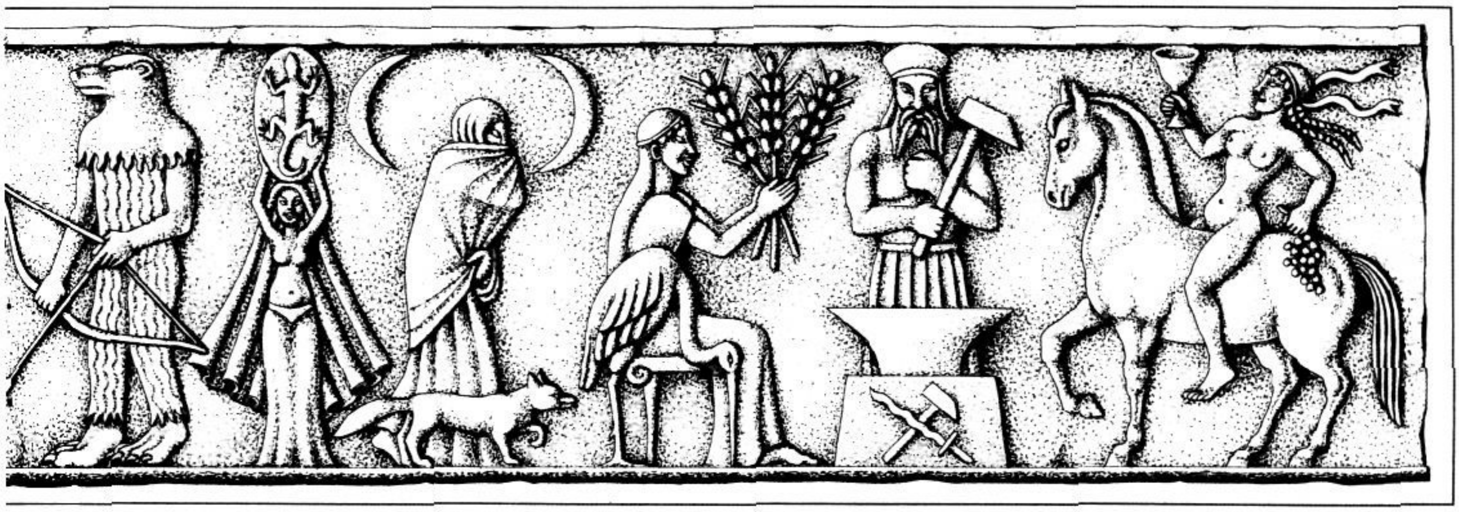
8. Gli dei di Atlantide

Fato, il Dio primigenio, vagava per l'immensità e vide Sumu. Sumu, la gigantessa della terra (tradotto letteralmente il nome Sumu significa «terra che sorge dalle acque»), era appena nata da se stessa e riposava. La vista di lei infuriò Fato fuor di misura, perché nulla nell'immensità doveva esistere accanto a Fato. Dunque Fato stabilì di uccidere Sumu; ma Sumu si mise in guardia e riuscì addirittura a ferire Fato, prima di soccombere. Dalla ferita di Fato dodici gocce di sangue caddero su Sumu, che giaceva priva di vita, e venti perle di sudore caddero dalla fronte di Fato sulla pelle di Sumu. Quando Fato era ancora chino su Sumu che aveva uccisa, improvvisamente rimpianse ciò che aveva fatto e cominciò a piangere. Allora più di mille lacrime caddero sul corpo di Sumu.

Dalle dodici gocce di sangue ebbero origine i dodici Dei; dalle venti gocce di sudore i venti Titani; ma dalle mille lacrime ebbero origine tutti gli Uomini e tutte le creature viventi, mentre tutte le piante spuntarono come una pelliccia sul corpo di Sumu. Naturalmente le mille lacrime del Dio primigenio non caddero tutte in una volta, bensì una dopo l'altra. Le prime lacrime divennero Rettili e Draghi volanti, seguirono poi le Lumache, i Ragni, le Civette, le Aquile e così via. Dalle lacrime che caddero dall'occhio sinistro di Fato ebbero origine creature maschili, e dalle lacrime dell'occhio destro creature femminili. Poiché le lacrime non cadevano sempre simultaneamente, esistono alcune creature che hanno un solo sesso, come ad esempio i Liocorni, che sono tutti maschi. Dalle ultime due lacrime di Fato ebbero origine l'Uomo e la Donna.

Questa è la Genesi del creato che viene rivelata nell'Antico e nel Nuovo Impero di Atlantide. Anche le Città-stato nel meridione del continente hanno ripreso lo stesso mito (come pure lo stesso pantheon) dall'Antico Impero. Poiché nell'Antico e nel Nuovo Impero vivono quasi i due terzi di tutti gli abitanti di Atlantide, nelle pagine che seguono presenteremo le religioni di questi paesi in forma più esauriente. Oltrepasseremmo i limiti di questo libro se volessimo provarci a descrivere *tutti* gli Dei, gli Idoli e i Demoni di Atlantide. Quasi in ogni villaggio di indigeni vengono venerate divinità locali, spesso ignote persino alla tribù limitrofa. Ma anche nei territori «civilizzati» e in qualsiasi città capita di potersi imbattere in sette e leghe segrete che venerano una propria divinità. Spesso nel caso di questi Dei (per la più parte non ben conosciuti) si tratta soltanto di varianti o di nomi diversi di uno dei dodici Dei «ufficiali». Per confondere ancora di più le acque i dodici Dei di Atlantide non vengono venerati ugualmente nelle diverse città. Così ad esempio nell'Antico Impero è proibito officiare in un tempio il culto di Boron, il Dio dei Morti, mentre ad Al'Anfa lo stesso Dio viene elevato al di sopra di tutti gli altri Dei.

A Gareth si tributa a Praios, il Principe degli Dei, il sacrificio di erbe aromatiche; a Jergan, sull'Isola di Maraskan, viene offerto ogni anno a Praios un sacrificio umano. Bisogna dunque considerare che la nostra trattazione sugli Dei deve limitarsi a dei tratti essenziali. Questo vale soprattutto per la potenza di cui un Dio dispone relativamente ad una determinata regione o ad una città. Proprio a questo proposito accadono continui spostamenti. In generale Praios è considerato il Dio più potente, e nella città di Gareth nessun Iniziato di un'altra divinità oserebbe misurarsi con un sacerdote



di Praios, poiché Gareth si trova da molti secoli sotto il potere di Praios. Ma a Havena, ad esempio, il dio del mare Efferd ha prevalso sull'influenza di Praios. Qui si trova in vantaggio quel sacerdote che può invocare la forza di Efferd.

Solo il Narratore è in grado di dire con sicurezza qual è la situazione della potenza dei singoli Dei nell'attimo in cui tocca a te compiere la tua mossa.

Anche i dodici Dei ebbero origine non tutti assieme, bensì uno dopo l'altro, e originariamente l'ordine secondo cui ebbero forma corrispondeva al grado della loro potenza. Fato, il Dio primigenio, non è incluso nell'elenco degli Dei, sebbene sia considerato in quasi tutta Atlantide il sommo tra tutti. È Fato a stabilire le sorti di tutti gli uomini, e anche dei dodici Dei; ma il Dio del Destino è talmente superiore alla comprensione e all'immaginazione umana che nessuno osa venerarlo direttamente per timore di commettere qualche errore, suscitando così la collera del Dio. Nel continente di Atlantide non esistono né templi né adepti di Fato.

8.1. I Dodici Dei

Se si vogliono indicare o invocare gli Dei di Atlantide nel loro complesso ci si riferisce a loro per lo più come ai «Dodici Dei». Su di essi è fondato pure il calendario di Atlantide. L'anno inizia con il solstizio d'estate e il primo mese, il Mese di Praios, corrisponde quindi al luglio terrestre, mentre il quinto mese, il Mese di Boron, Dio della morte, corrisponde a novembre. La potenza degli Dei può variare, come si è già osservato, e la loro sequenza non è fissa; ciò tuttavia non influenza il computo del calendario.

1 Praios

Praios è il Principe degli Dei. Fu il primo ad essere creato ed è considerato Signore degli altri undici. Talora viene raffigurato come un grifone, poiché quest'animale è sacro a Praios. Durante il giorno il Dio con fattezze di grifone percorre la volta del cielo irradiando la luce del giorno. Durante il suo viaggio quotidiano può vedere ogni cosa e nulla gli rimane celato; perciò è onnisciente. Praios è il Dio protettore di molte città, tra cui Gareth, Kuslik e Perricum.

2 Rondra

Rondra, spesso venerata come sposa di Praios, è la Dea della guerra. Il cozzare delle armi e le grida di battaglia le sono graditi più di ogni altra cosa. Quando la Dea estrae dal fodero la spada, fremente d'ardore e di incontenibile fierezza, e quando urla il suo grido di battaglia, balenano fulmini ed echeggiano tuoni, e c'è da temere che presto da qualche parte scoppierà una guerra. Una leonessa che ruggisce è l'animale sacro a Rondra. È la Dea tutelare di tutti i guerrieri e combattenti, e i luoghi dove si pratica il culto di Rondra sono più simili a una cittadella o a una fortezza che a un tempio.

3 Efferd

Efferd è il Dio dell'acqua e del mare. Spesso assume le forme di un enorme delfino, e nelle statue viene talvolta raffigurato con una coda di delfino. Efferd è il nume tutelare di chi va per mare e dei pescatori. Un pescatore nelle cui reti si sia impigliato per errore un delfino deve restituire al mare tutta la pescata, se non vuole attirare su di sé la collera di Efferd. Il Dio del mare è, com'è ovvio, oggetto di culto particolarmente assiduo nelle città di mare; ma dato che è anche Dio della pioggia, può capitare di imbattersi in templi di considerevoli dimensioni consacrati a Efferd anche in regioni aride o desertiche.

4 Travia

Travia, cui è sacra l'oca selvatica, viene per lo più raffigurata come una donna seria e materna. È la Dea del focolare, dell'ospitalità, della fedeltà e dell'amore coniugale. I suoi templi sono spesso piccoli e poco appariscenti, ma non mancano in quasi nessuna città. In generale Travia è considerata una Dea particolarmente amorevole e gentile, ma si dice anche che non perdoni mai una bestemmia e che perseguiti tutti i sacrileghi con implacabile ostinazione.

5 Boron

Di Boron, il Dio della morte, non esistono praticamente rappresentazioni o statue che lo ritraggano in forma umana. Di solito il simbolo di Boron, il corvo reale, viene scolpito in marmo nero. Talvolta si vede il Dio rappresentato in forma d'uomo con la testa di corvo. Il culto di Boron è vietato in molte città, ma poiché Boron è considerato anche Dio del sonno e dell'oblio, esistono molte sette segrete che lo venerano incontrandosi in luoghi prestabiliti dove vengono fumate erbe narcotiche. Nella Città-stato di Al'Anfa, Boron è considerato Dio supremo; ogni anno, nel corso di una macabra cerimonia, dieci persone si sacrificano spontaneamente a lui.

6 Esinde

L'animale sacro a Esinde è il serpente, e la Dea viene spesso raffigurata come donna che leva al cielo un serpente, in atto di scongiuro. Esinde è la Dea dell'arte, della scienza, dell'alchimia e della magia. Dato che a quanto pare a Esinde repelle ogni sacrificio di sangue, mentre il suo favore può esser conquistato solo grazie a pietre preziose e a opere d'arte o di magia, nei templi di Esinde spesso si trovano nascosti giganteschi tesori. Ma siccome i sacerdoti e le sacerdotesse consacrati al suo culto sono maestri nel disporre trabocchetti ed incantesimi volti a proteggere i tesori del tempio, è raro che qualcuno riesca a penetrare e a depredare un santuario di Esinde.

7 Firun

L'animale di Firun è l'orso bianco, e il Dio è raffigurato vestito di una pelliccia d'orso, o con una testa d'orso, o come un grande orso bianco. Firun è il Dio dell'inverno, ma anche della caccia. In genere la figlia di Firun, Ifirn, è oggetto di un culto più assiduo che non quello del padre. Gli uomini rivolgono le loro preghiere a Ifirn, come loro ausiliatrice, perché sperano che la figlia possa più facilmente ammansire il glaciale temperamento del padre.

8 Tsa

Alla Dea Tsa è sacra la lucertola che perennemente muta la sua pelle, poiché Tsa è la Dea della nascita e del rinnovamento. Tsa è sempre giovane e aperta ad ogni cosa nuova. Le città di recente fondazione scelgono volentieri Tsa come loro Dea tutelare e ogni abitante di Atlantide che intraprenda qualcosa di totalmente nuovo rivolgerà alla Dea una preghiera di felice riuscita ... Per un lungo periodo le sacerdotesse di Tsa furono soggette a tremende persecuzioni, perché si pensava di poter strappare loro il segreto dell'eterna giovinezza che si credeva avessero scoperto.

9 Phex

La volpe è l'animale sacro al Dio Phex, e già questo dice molto sul carattere del nono Dio. Di notte, quando Praios non può vederlo, Phex vola come luna attraverso il firmamento e spia ogni buona occasione per una ruberia, giacché Phex è il Dio dei ladri. Naturalmente nessuna città civile ammette entro le proprie mura un tempio o dei sacerdoti consacrati a Phex; esistono però delle grotte «sacre» in cui si incontrano gli adepti di Phex. Può dar da pensare che molti commercianti preghino in segreto Phex e gli offrano dei sacrifici al momento di concludere un affare importante.

10 Peraine

Un tempo si credeva che la cicogna infilasse col lungo becco semi nella terra, e a questo modo provvedesse alla crescita delle piante. Perciò quest'uccello è sacro alla Dea dell'agricoltura, delle erbe e della medicina, Peraine. Nelle campagne e nei villaggi il culto di Peraine è più attivo, mentre nelle città i suoi templi non sono così diffusi, anche se capita spesso di incontrare sacerdotesse di Peraine che vagano e prestano le loro cure agli ammalati in cambio di un'offerta.

11 Ingerimm

Ingerimm è l'unico Dio cui non sia consacrato alcun animale. Suoi attributi sono il martello e l'incudine, perché Ingerimm è il Dio Fabbro. Nel tempio di Ingerimm il combattente può far consacrare le proprie armi, sperando di aumentare così la loro efficacia e durata. Ingerimm è anche il Dio del fuoco indomito e avvampante, poiché si dice che talvolta gli sfugga il controllo del fuoco della sua fucina. Ingerimm, quale undicesimo Dio, gode presso gli uomini di una considerazione relativamente limitata, mentre è il sommo (e spesso unico) Dio dei Nani.

12 Rajha

A Rajha è sacra la giumenta, ma la Dea non viene mai raffigurata con fattezze equine: esistono alcune statue che semplicemente ritraggono la Dea seduta in groppa a un cavallo al galoppo. Rajha è la Dea dell'ebbrezza, del vino e dell'amore dei sensi. È considerata Dea degli sposi novelli, ma è anche chiamata Protettrice delle sgualdrine. Templi di Rajha si trovano spesso nei quartieri malfamati dei porti di mare. Il culto di Rajha non è esente da sospetti. La frase «Sembra di essere nel Tempio di Rajha a Belhanka» è un'espressione di uso corrente.

Oltre ai Dodici Dei vanno menzionati anche *Rur, Gror* e *Rastullah.* Rur e Gror sono i divini Gemelli venerati a Maraskan. Là Rur e Gror sono considerati gli Dei più antichi, ma anche i Dodici Dei sono riconosciuti. Rastullah è il Dio Uno e Creatore dell'Universo degli abitanti dei deserti; nel Deserto di Khomù i Dodici Dei non hanno influenza. Rastullah non tollera altri Dei accanto a sé, e in passato i suoi seguaci hanno assaltato ogni tempio dei Dodici Dei che fosse stato costruito nelle regioni dei Deserti. I porti di Selem, Thalusa e Khunchon sono gli unici luoghi di Atlantide dove si possano trovare all'interno delle stesse mura sia un tempio di Rastullah che quelli dei Dodici Dei.

Il *Dio senza Nome* non è nel numero dei Dodici Dei. È se mai il loro più grande avversario, che ha per scopo di annientare i Dodici Dei e governare da solo. Nulla si sa di lui e dei suoi seguaci.

8.2. Il ruolo degli Dei nel gioco

Tra gli Dei terrestri e quelli di Atlantide esiste una differenza molto importante: la fede negli Dei, propria dei Terrestri, è sconosciuta tra gli abitanti di Atlantide. Un cittadino di Gareth non si limita a *credere* in Praios o in Efferd: egli *sa* che quegli Dei esistono e che in qualsiasi istante possono intervenire nella sua vita. Un sacerdote di Rondra può aver fede che all'occorrenza, sia pure con certe restrizioni, la sua Dea lo aiuterà e gli conferirà la propria forza. Questo vale anche per i templi di Atlantide, che non sono semplici luoghi di culto, ma vere e proprie dimore delle divinità cui sono consacrate. Il fatto che Praios disponga di molti templi non contraddice tale convinzione, poiché Praios, in quanto Dio, è naturalmente in grado di essere in numerosi luoghi nello stesso istante: questa facoltà è anzi un tratto caratteristico della sua natura divina.
D'altra parte gli Dei non possono esser percepiti attraverso i sensi dei mortali: anche questo è un segno della loro divinità. Gli Dei di Atlantide possono esser visti solo se intendono mostrarsi agli uomini, ma ciò accade estremamente di rado, come ad esempio quella volta che nella «Seconda battaglia dei Demoni» Praios, Rondra, Efferd e Ingerimm misero in fuga i Demoni.
Abbiamo detto che per l'abitante di Atlantide l'esistenza degli Dei costituisce una certezza, ma ciò non significa che egli abbia un'idea precisa della loro natura o che comprenda il loro agire, né tantomeno che sia in grado di prevederlo. La vita degli Dei e quella dei mortali di Atlantide (fra i quali vi sono anche i Personaggi del gioco) si svolgono su due livelli distinti, e al livello dei Personaggi è interdetta la visione del livello superiore.
Da qui deriva una conseguenza importante per il nostro **Sguardo nel buio**: gli Dei non intervengono nel gioco in quanto figure attive, né in quanto Personaggi/Giocatori né in quanto Personaggi diretti dal Narratore. Non vogliamo fissare delle prescrizioni al Narratore, ma ci sembra inconcepibile che ad esempio un gruppo di Personaggi, mentre vaga nei sotterranei della Cittadella, possa imbattersi improvvisamente nel Dio Praios. Ci sembrerebbe ridicolo fornire nel corso di un'avventura il punteggio di Efferd. Come dovrebbe essere un simile punteggio perché il rapporto tra uomo e Dio venga rispettato? Sarebbero adeguati una *Protezione 400* e un *Impatto*

3D6+4000, o non sarebbero una bestemmia? Quanto si è detto non significa che non ci sono affatto rapporti tra il mondo degli Dei e gli eventi del gioco. Quello che va evitato è ad esempio un duello tra un Personaggio del 17° Livello e la Dea della guerra Rondra, perché un simile confronto non corrisponde al realismo fantastico di **Uno sguardo nel buio**. Per il resto ci sono molti modi in cui gli Dei possono esercitare una loro influenza nel gioco: una provincia di Atlantide viene maledetta dagli Dei perché è governata da sacrileghi. Per infrangerè la maledizione i Personaggi devono sopraffare i governanti. La Dea Esinde, resasi irriconoscibile, affida ai Personaggi l'incarico di rubare il tesoro del suo tempio in una determinata città. Così facendo la Dea vuole mettere alla prova la vigilanza dei suoi sacerdoti. Il Dio Marino Efferd minaccia di punire un porto di mare spazzandolo via con un'enorme ondata. Per placare la sua ira i Personaggi devono sacrificare al Dio un particolare tipo di pesce. Il mondo degli Dei offre materiale per diversissimi scenari, e inoltre gli Dei hanno un ruolo notevole nella vita del nuovo tipo di Personaggio, cioè l'*Iniziato* che si trova presentato e descritto nella *Sezione I: Le regole*, al sottocapitolo *1.4.*

9. Popoli e culture di Atlantide

Una sintesi degli appunti redatti dai Sacerdoti del Tempio di Esinde a Kuslik

9.1. Nivesi e Pardi del Nord

Il Settentrione di Atlantide è, com'è noto, la terra delle steppe e delle foreste. In queste vaste, spesso desolate contrade vivono due popoli: i Nivesi e i Pardi del Nord. Le condizioni del suolo e del clima rendono quasi impossibile la coltivazione della terra, e così l'attività dei Nivesi si concentra sulla caccia. La preda più importante in queste regioni è il *karennàh*, sorta di cervo reale che vaga in grandi branchi nel paese dei Nivesi, sempre in cerca di nuovi pascoli e d'acqua. D'estate i Nivesi usano seguire i branchi di karennàh attraverso la tundra, dando loro la caccia in diretta e continua concorrenza con i lupi. I karennàh abbattuti non vengono semplicemente mangiati, bensì utilizzati fin all'ultimo osso. La pelle conciata serve per fare tende e indumenti; i tendini sono impiegati per farne fibre adatte per cucire e corde d'arco, mentre dalle ossa e dalle corna si ricavano aghi, punte di frecce e ogni sorta di utensili domestici e persino di strumenti musicali: i flauti d'osso dell'artigianato nivese sono pezzi da collezione molto ambiti tra i musicofili delle Terre di Mezzo. Le porzioni di carne che non vengono utilizzate immediatamente si essiccano per farne scorta in vista del lungo inverno, stagione in cui i branchi di karennàh emigrano a Occidente e a Mezzogiorno e gli uomini si rintanano nelle foreste e nelle poche città di quel lembo di terra. Al Nord l'inverno è lungo e rigido: le tribù che durante la breve estate hanno avuto poca fortuna nella caccia si trovano dinanzi alla minaccia della morte per fame. È vero che gli uomini vanno a caccia, ma al di fuori di un paio di lepri e di qualche tasso delle nevi (prede queste nient'affatto arrendevoli) c'è ben poco da catturare nella neve fonda, e nella brutta stagione nessuna delle tribù nivesi ha roba da regalare.

Nelle città certo va un po' meglio, anche se non si può dire che la situazione sia invidiabile. Dato che le città nivesi sono per la maggior parte situate in riva a un fiume o al mare, il pesce fa spesso la sua comparsa sulle tavole dei Nivesi. A ciò si aggiungono i prodotti dei campi che l'agricoltura, piuttosto diffusa nei dintorni dei maggiori centri abitati, concede sia pure a prezzo di aspre e spesso ingrate fatiche.

I Nivesi vivono in comunità tribali e associative che raggiungono al massimo un centinaio di persone. All'interno di ogni tribù ciascun membro ha il suo posto e il suo compito prestabiliti. Il membro più anziano e più esperto della collettività prende tutte le decisioni connesse alla caccia; la donna più anziana amministra le provviste e risolve le questioni di «politica interna». Questa ripartizione dei poteri porta all'interessante situazione per cui il potere si alterna tra i due capi della tribù a seconda della stagione dell'anno. Mentre durante l'estate a prendere quasi tutte le decisioni è il maschio anziano della tribù, d'inverno questo incarico spetta alla donna anziana. In generale nelle tribù nivesi è diffusa una specie di naturale equiparazione dei diritti dei sessi, dovuta alla rigorosa ripartizione dei compiti e delle mansioni.

I conflitti armati tra tribù nivesi non sono inconsueti, ma normalmente non causano morti. La vita di ogni membro della tribù è troppo importante per metterla a repentaglio senza motivo. Così accade che le battaglie, per lo più provocate dalla comparsa di un branco particolarmente grosso di karennàh, consistono quasi sempre di uno scambio di gesti minacciosi e di innocui sberloni, a differenza di quanto avviene nelle «civili» Terre di Mezzo.

I Pardi del Nord, popolo molto più piccolo dei Nivesi, riescono a sopravvivere alle asprezze del Nord grazie alla loro specializzazione nel commercio. In tutto il Nord di Atlantide capita spesso di incontrare carovane mercantili di Pardi del Nord, mentre i loro villaggi sono molto rari. I Pardi del Nord sono ospiti bene accetti presso tutte le tribù di Nivesi, perché portano novità dalle città, da altre tribù e persino dalla Fontania. La lingua dei Pardi del Nord è affine a quella dei Nivesi, cosicché è possibile per i due popoli capirsi almeno un po': quasi tutti i Pardi del Nord parlano il nivese, mentre la loro lingua non viene affatto capita dai Nivesi. Il tenace attaccamento dei Pardi del Nord alla propria lingua e alla propria cultura permette loro di continuare ad esistere come popolo autonomo tra i ben più numerosi Nivesi. La cultura dei Pardi del Nord si presenta all'osservatore come una singolare mescolanza di nomadismo nordico e di usanze proprie delle Terre di Mezzo. Capo di una carovana di Pardi in viaggio per il paese è la «madre», che non è necessariamente la donna più anziana della famiglia bensì la più energica.

Al suo fianco sono gli adulti della famiglia, ciascuno dei quali ha un proprio ambito specifico di cui si occupa con piena responsabilità.

9.2. La Terra degli Orchi

Nella parte occidentale dell'Atlantide settentrionale si trova la Terra degli Orchi. Sappiamo ben poco dei costumi e del tenore di vita delle famiglie e dei clan di Orchi che vi dimorano. È probabile che menino, come i Nivesi, esistenza di cacciatori. I mesi migliori dell'anno potrebbero essere per gli Orchi quelli invernali, quando singoli branchi di karennàh si rifugiano nella Terra degli Orchi. D'altro canto negli inverni più duri i branchi si riducono considerevolmente di numero, cosicché spesso gli Orchi muovono verso Sud per sfuggire alla morte per fame compiendo attacchi e razzìe.

Tutto ciò che sappiamo sugli Orchi dell'altopiano occidentale del Nord Atlantide deriva dalle osservazioni compiute su di quelli sconfinati verso regioni più meridionali. È possibilissimo che una collettività di Orchi abbia in patria tratti più definiti e stabili: sta di fatto comunque che la vita delle bande di Orchi sparpagliate per le Terre di Mezzo è veramente caotica. Il diritto del più forte sembra essere l'unica legge riconosciuta. Le Orchesse vengono trattate alla stregua di inferiori e addette ai lavori più umili. Presso molti clan di Orchi è uso abbandonare a se stesse le piccole Orchesse appena nate.

Gli Orchi non vedono alcuna differenza tra caccia e guerra. Lo scopo dell'una come dell'altra è di catturare delle prede, e per far ciò ogni mezzo è lecito. L'Orco non è in grado di riconoscere come sua pari una creatura che non faccia parte del gruppo, ed è forse questa la radice della bestiale brutalità di questa razza.

Non è sicuro se gli Orchi facciano schiavi o meno. Secondo quello che ci è dato di sapere, si può congetturare che gli Orchi facciano occasionalmente dei prigionieri che poi tengono come schiavi; e questo accade soltanto quando non ci sono abbastanza Orchesse per sbrigare le faccende più umili. Una vita dura e breve è ciò che attende gli schiavi, poiché la loro condizione è inferiore persino a quella della più debole Orchessa. Alla brevità della vita d'uno schiavo contribuisce anche il fatto che un Orco non si curerà mai se un suo prigioniero ha da bere o da mangiare, sicché lo schiavo deve vivere di quello che riesce a sgraffignare di nascosto ai suoi padroni. Un'esistenza davvero ingrata!

9.3. I Pirati di Thorwal

Sulla costa Nord-Ovest di Atlantide si trovano quei territori compresi appunto tra le città di Thorwal e di Prem nei quali vivono i Pirati di Thorwal. Con questo nome si indicano tutti gli abitanti di quella fascia costiera, ivi compresi coloro che coltivano la terra e non vanno per mare. Gli stessi Pirati di Thorwal non vivono solo di ruberie ed arrembaggi, ma anche di altre più pacifiche attività basate sulla navigazione, quali il commercio e la pesca.

La vista dei caratteristici lunghi *dragar* dei Pirati è consueta lungo tutte le coste del Mar dei Setteventi. Le veloci imbarcazioni dei Pirati vengono chiamate così per via della polena a forma di testa di serpente marino che ne sovrasta la prua, ornamento in cui la maggior parte degli abitanti di Atlantide riconosce una testa di drago. Tale bassorilievo, che in alcuni casi si prolunga per tutto lo scafo della nave conferendole l'aspetto di un gigantesco mostro marino, ha la funzione di impedire ai veri mostri marini di attaccare i Pirati. Che risulti un deterrente anche nei confronti di avversari marini è un effetto collaterale certamente gradito ai Pirati di Thorwal.

La vita dei Pirati è tutta imperniata sulla navigazione. L'elemento base della loro collettività è costituito dall'insieme della gente della nave, detto *Ottajasko*, comprendente tutti i membri dell'equipaggio di un *dragar* (che nella lingua di Thorwal si chiama *Otta*) con le loro famiglie.

A capo degli Ottajasko ci sono i capitani delle navi, che però di regola non prendono le decisioni da soli, bensì assieme agli uomini e alle donne della collettività.

Tra i Pirati di Thorwal non c'è divisione dei ruoli a seconda dei sessi. È normalissimo che delle donne lavorino a bordo delle Otta o che gli uomini lavorino nei campi. Questo fatto suscita commenti pungenti da parte di molti abitanti della costa meridionale di Atlantide, ma solo a patto che non ci sia nessun Pirata di Thorwal abbastanza vicino per sentirli.

9.4. Halfling

Abbiamo pochissime notizie sugli Halfling che hanno dimora a settentrione del Sass de la Salamander. Si deve tuttavia supporre che essi, come gli altri Elfi di Atlantide, ignorino ogni forma di vita sociale stabilmente organizzata. Non si sa neppure se gli Halfling riconoscano l'autorità della Corte degli Elfi che ha sede nelle viscere del Sass de la Salamander.

Per secoli e secoli gli Halfling non hanno lasciato la loro patria. Il territorio d'origine degli Halfling si trova a Nord del Sass ed è delimitato a Nord dal fiume Kvill, a Est dall'Amper e ad Ovest dal Lorsol.

Non conosciamo la ragione per cui di recente gli Halfling abbiano cominciato ad abbandonare, a uno a uno, la loro patria.

9.5. I Goblin

Sui Goblin sappiamo già di più, anche se per ciò che sappiamo c'è poco da stare allegri. Dato che i Goblin (come i loro cugini, gli Orchi) non si stabiliscono spesso nelle Terre di Mezzo, ma in compenso hanno ormai esteso le loro incursioni e l'area dei loro vagabondaggi a quasi tutta Atlantide, l'antropologo dispone di un vasto campionario di casi da prendere in esame. Ma a questo scopo dovrebbe anzitutto esser chiarita la questione se effettivamente i Goblin non vadano annoverati, a causa della loro poco sviluppata intelligenza, nel regno animale più che nel genere umano.

Inoltre molti studiosi considerano una perdita di tempo di pessimo gusto occuparsi di un oggetto di studi come i Goblin.

Sicché i Personaggi di **Uno sguardo nel buio** continueranno ad essere involontari raccoglitori di informazioni destinate ad arricchire la futura Goblinologia. Fino ad oggi sappiamo comunque che tra le forme di vita e di comportamento degli Orchi e quelle dei Goblin non c'è quasi nessuna differenza. I Goblin però non tengono mai prigionieri in schiavitù, perché neanche dinanzi ad un uomo prigioniero e in catene viene meno quella diffidenza che è loro propria.

9.6. Fontania

Torniamo ora agli abitanti umani di Atlantide. Scendendo da Settentrione ci imbattiamo anzitutto in Fontania, paese sottoposto a regime aristocratico e gravitante attorno alla città di Festum; qui si parla già la Nuova Lingua di Atlantide, sia pure commista a numerosi prestiti nivesi e pardici. Fontania è governata da un Maresciallo Nobile che si trova nella condizione di un *primo tra uguali*, e sbriga gli affari di Stato correnti. Viene eletto tra i Nobili di Fontania, dagli stessi nobili, per un periodo di soli cinque anni (e non, come potrebbe credere un cittadino delle Terre di Mezzo, a vita). Persino durante il breve periodo di tempo del suo mandato non dispone del potere assoluto, poiché due volte all'anno deve sottoporsi al controllo dell'Assemblea dei Nobili, cui spetta di ratificare tutte le decisioni decretate dal Maresciallo Nobile prima che esse entrino definitivamente in vigore. La struttura sociale di Fontania è di tipo feudale, come nelle Terre di Mezzo, anche se manca qui la figura dell'Imperatore come sommo signore feudale. Al suo posto troviamo le più nobili casate del paese, che si assumono una sorta di benevola supervisione al buon governo della cosa pubblica.

9.7. Nostria

Ancora più a Sud, ma sull'altra costa di Atlantide si trova il Regno di Nostria. Nostria è uno stato indipendente, governato da un re. Dato però che non presenta, per tipo di popolazione e per struttura sociale, importanti differenze rispetto al grande Impero delle Terre di Mezzo, sarà meglio che sorvoliamo per passare a considerare l'Impero stesso.

9.8. Le Terre di Mezzo

Le Terre di Mezzo, o Nuovo Impero, formano uno stato basato su un'economia agraria. Circa i quattro quinti della popolazione lavorano la terra e producono appena quello che basta per il sostentamento proprio, della nobiltà agraria e degli abitanti delle cittadine, relativamente numerose nelle Terre di Mezzo. L'unità sociale più importante della popolazione contadina è la famiglia; in essa vivono e lavorano fino a quattro generazioni della medesima discendenza. La vita dei contadini di Atlantide è dura, e non offre molte occasioni di accumulare ricchezze, perché molti sono gli oneri cui i lavoratori della terra devono sottostare.

Il sistema sociale delle Terre di Mezzo suddivide i ceti inferiori della popolazione (contadini e artigiani) in tre grandi gruppi. Sul gradino più basso si trovano gli *schiavi*, il cui possesso sarebbe vietato in base alle leggi vigenti; in pratica però essi costituiscono un fattore importante nella vita di Atlantide. Sebbene privi di ogni diritto, gli schiavi, per la maggior parte appartenenti a ricchi mercanti e a nobili, vengono impiegati come domestici e conducono un tenore di vita che il ceto (in teoria superiore) dei *servi della gleba* può tutt'al più sognare. Stando alle consuetudini vigenti gli schiavi non avrebbero diritto ad alcuna proprietà personale; e tuttavia i loro padroni si curano sempre di quei *loro* uomini, mettendo a loro disposizione cibo e vestiario a sufficienza. È vero che gli schiavi corrono sempre il pericolo di esser frustati o addirittura uccisi per la minima mancanza; ma la situazione dei servi della gleba non è molto diversa, e almeno gli schiavi sfuggono alla lenta morte per dissanguamento cui sono sottoposti gli altri, tempestati come sono di tributi e oneri vari.
I *servi della gleba* sono contadini vincolati ad un determinato appezzamento di terreno, che possono abbandonare solo con l'esplicito permesso del loro padrone. La vita quotidiana dei servi della gleba ha un livello costantemente confrontabile alla condizione dei mendicanti. Non soltanto il servo è tenuto a lavorare per due giorni alla settimana sulle terre del padrone (cosa che certo non fa fruttare di più il suo campicello): deve anche pagare le imposte, detraendole dal misero frutto del proprio lavoro: cinque decimi del raccolto vanno al padrone, e un decimo ai sacerdoti del Dio (naturalmente quello prescelto dal padrone).

I rimanenti quattro decimi bastano appena a mantenere la famiglia del contadino, in genere molto numerosa. Per tale ragione non solo nelle Terre di Mezzo si ha un'alta mortalità infantile, ma giungono sempre più spesso notizie (provenienti da fonti informate e degne di rispetto) in base a cui dei servi della gleba sono stati costretti a vendere in schiavitù i propri bambini. Non è dato di stabilire se tali notizie siano giunte a conoscenza delle Segreterie Imperiali; finora comunque non sono state prese misure di nessun genere per migliorare la situazione.

Il terzo e più elevato ceto è costituito dai *contadini liberi*, cui corrispondono, nelle città, i *liberi artigiani*. Anche se il libero contadino, a dispetto del proprio titolo, deve render conto del suo lavoro ad un padrone, dinanzi al quale è tenuto all'obbedienza, egli è comunque molto più libero di quanto non sia il suo collega vincolato alla gleba. I suoi doveri dinanzi al feudatario, che sia un cavaliere, un barone, un principe o addirittura l'Imperatore (che naturalmente dispone pure lui di proprie tenute) si esauriscono nel semplice versamento di tributi e nell'obbligo di prender le armi per andare a combattere nell'interesse del proprio padrone ogni volta che questi ne abbia bisogno. I tributi del contadino libero sono di poco inferiori a quelli del servo della gleba (corrispondono ai quattro decimi del raccolto) e anche nel suo caso ad essi si aggiunge la decima da versare al tempio del luogo; ma dato che il libero contadino dispone generalmente di più terra che non il servo della gleba, e che può lavorarla senza interruzione, gli resta anche una parte più consistente di raccolto. Il che non significa certo che il contadino libero viva nell'abbondanza, niente affatto: è pur sempre povero, ma non da mendicare. Un cavallo da sella, ad esempio, può permetterselo solo dopo lunghe e sudate economie.

Simile a quella del contadino libero è la situazione del libero artigiano. Questi maneggia di sicuro più argento, e talora anche più oro di quel che non passi sotto gli occhi del contadino, ma in compenso deve anche pagare i propri tributi in moneta sonante, cosa che spesso lo mette decisamente alle strette. In genere però gode di un tenore di vita più elevato rispetto al contadino libero, almeno se risiede in città.

Ben diversa è invece la condizione dei ceti più alti della popolazione: gli agiati mercanti e l'aristocrazia. Nelle Terre di Mezzo esistono veri e propri principi della mercatura il cui sfarzo e potere nulla hanno da invidiare all'aristocrazia. La quale a sua volta vive esclusivamente e sontuosamente delle rendite delle proprie tenute e dei tributi dei propri villici.

Alcuni nobili impiegano consistenti fette delle proprie rendite per migliorare le condizioni di vita delle persone che dipendono da loro; molti altri però non si curano affatto di come stiano i contadini.

Nelle Terre di Mezzo la grande partita è quella che si gioca sul campo della politica; e non solo alla Corte Imperiale, ma anche nella vita quotidiana dell'aristocrazia. Questo ci conduce a considerare più da vicino la struttura politica dell'Impero.

Nelle terre dell'Impero vige una sorta di feudalesimo che in teoria è alla base di una organizzazione gerarchica di tutto il paese, garantendo il potere esecutivo dell'Imperatore. Secondo questa dottrina l'intero territorio delle Terre di Mezzo è considerato proprietà personale dell'Imperatore, il quale a sua volta può trasmetterla in *feudo* a nobili particolarmente meritevoli e degni della sua fiducia. Da parte sua il nobile si impegna, prendendo possesso del feudo, alla fedeltà e all'obbedienza di fronte al proprio feudatario (l'Imperatore), oltre al periodico versamento di tributi.

Nell'ambito del proprio feudo il nobile può a sua volta assegnare in feudo appezzamenti di minori dimensioni a rappresentanti della piccola nobiltà locale.

A Gareth e nei dintorni regna il ferreo potere della Corte Imperiale, che raccoglie implacabile un'enorme quantità di tributi per sostentare i decadenti eccessi dei cortigiani. Tuttavia man mano che ci si allontana dalla capitale, la parola e il sigillo dell'Imperatore contano sempre di meno. Nelle province di frontiera si può parlare di sovranità assoluta unicamente in riferimento ai signori locali, principi o baroni che siano, ormai vincolati all'Imperatore di Gareth soltanto verbalmente.

9.9. Arania

Un esempio particolarmente pregnante della debolezza dell'attuale Imperatore è costituito dal principato di Arania (la cui capitale è Zorgan), che si trova nella parte orientale delle Terre di Mezzo e che dall'ascesa al trono della Principessa

Sybia ha tagliato i ponti con l'Impero interrompendo il versamento di tutti i tributi che fluivano regolarmente da Zorgan a Gareth. Sino a questo momento l'Imperatore non è riuscito a riportare all'ordine la «Provincia di Arania» (come continuano a chiamarla a Gareth). La compagine statale che governa in Arania è più salda di quella dell'Impero, anzitutto per le dimensioni più compatte del paese e in secondo luogo grazie all'indipendenza dalla Corte Imperiale. Dopo la secessione Arania è assurta ad un certo benessere economico, senz'altro riconducibile all'emancipazione dal giogo dei tributi imperiali e all'apertura di redditizi scambi commerciali con l'Isola di Maraskan.

9.10. Le «Terre Amabili»

Analoga è la situazione nelle Terre Amabili, già cuore dell'Antico Impero. Qui la schiavitù è proibita non solo di nome ma di fatto, e proibita è pure la servitù della gleba. Il Re, che risiede a Vinsalt, tiene sotto controllo quanto accade in tutto il Paese. Naturalmente le dimensioni relativamente ristrette del Regno contribuiscono considerevolmente a questo buon governo. Anche nelle Terre Amabili esistono casate nobili, in parte di sangue di gran lunga più antico di quello delle più aristocratiche casate di Gareth; qui però i privilegi dei nobili nei confronti della gente comune si sono col tempo talmente ridotti che la popolazione nel suo complesso sta molto meglio che nelle Terre di Mezzo. Anche qui la vita è scandita dall'alba al tramonto dal ritmo del lavoro; eppure nessuno si lamenta.

La gran massa del popolo non patisce alcuna mancanza, e si sente spesso dire che la situazione attuale può esser a buon diritto paragonata ai giorni più felici dell'Antico Impero.

9.11. Il deserto di Khomù

La regione del Deserto di Khomù presenta una situazione completamente diversa, abitata com'è da numerose tribù nomadi. Questi Figli del Deserto viaggiano con le loro carovane di cammelli di oasi in oasi, in cerca di foraggio e di acqua per le bestie. Non rifuggono però dall'assalire le carovane di mercanti che traversano il Deserto a Nord-Ovest, collegando l'Impero e le Terre Amabili con le varie Città-stato dell'Atlantide meridionale. I pericoli di una traversata del Deserto sono ben noti ai carovanieri, ed è del tutto normale assoldare delle guardie armate prima di entrare nella regione di Khomù. Eppure si continua a sentir parlare di singole carovane disperse tra le immense distese di dune sabbiose; e le loro merci ricompaiono, mesi dopo, nei bazar di Fasar e Rashdul, tra le mercanzie dei Nomadi del Deserto, anonimi nei loro turbanti blu notte.

I Nomadi del Deserto vivono in comunità fondate sui vincoli familiari. Tutte le decisioni spettano al Capo della Tribù, solitamente chiamato «Hairan». Le donne rappresentano una merce troppo pregiata per esporle all'aria e al sole; questo d'altronde significa che esse non prendono parte alle decisioni della tribù, in quanto il concetto di onore dei Figli del Deserto richiede che chiunque prende una decisione la esegua anche di fatto, e per le donne della tribù ciò sarebbe fonte di troppi pericoli. Inoltre sono pochissime le donne Nomadi in grado di agire con risolutezza: è una cosa che non hanno mai imparato a fare.

Oltre ai Nomadi esistono naturalmente anche comunità stanziali del Deserto, che per lo più risiedono in piccoli villaggi raccolti attorno alle oasi. Ma ci sono anche sontuosi palazzi sultaniali, e serragli che per grandezza e magnificenza mettono in ombra più di una Corte dell'Atlantide Settentrionale. Un segno del benessere di un Sultano di Khomù è rappresentato dal numero delle sue concubine. Naturalmente i concetti di bellezza nel Deserto di Khomù sono diversi da quelli vigenti nell'Impero. Per un Figlio del Deserto una donna è bella soltanto se è ben grassa, e se la sua pelle è candida come il latte.

La predilezione per la carnagione chiara è d'altronde diffusa anche nell'Impero.

Un «aristocratico» pallore contraddistingue i pochi fortunati che non sono obbligati a sfacchinare ogni giorno all'aperto.

9.12. Fasar, Rashdul e le Città-stato del Sud

Le popolazioni di Fasar e di Rashdul sono costituite da una mescolanza di Nomadi del Deserto e di immigrati provenienti dalle Terre di Mezzo o dalle Città-stato del Sud. Queste città meritano forse più di tutte le altre il titolo di crogiuoli di razze e di culture diverse. Qui si può trovare qualsiasi cosa si cerchi... a condizione che si sia disposti a pagare per averla. Le leggi praticamente non hanno vigore, e le poche esistenti si possono facilmente aggirare con una somma corrispondente. Personaggi carichi d'oro e di pietre preziose trovano nelle vie di queste due città innumerevoli occasioni di sbarazzarsi delle loro ricchezze, per diletto o per forza...

Le condizioni di vita e le forme di potere nelle Città-stato del Meridione variano da città a città. Così ad esempio la popolazione di Selem è composta in gran parte di miserabili pezzenti che vivono in squallide baracche e riempiono dei loro piagnucolosi lamenti le orecchie di tutti coloro che si trovino a capitare in quel disgraziato tratto di costa. Stando ai loro racconti (a cui nessuno potrebbe prestar fede) essi un tempo abitavano una città splendida e potente, chiamata Lem, che per grandezza e ricchezza dava fastidio persino agli Dei, tanto che un giorno Praios scagliò una stella del firmamento sulla città e la distrusse. Ora la favolosa città si troverebbe sommersa, sul fondo del Lago di Urlem, in attesa che gli Dei siano mossi a compassione dal suo destino.

Al'Anfa invece è la città più splendida che occhio di mortale abbia mai visto in Atlantide. I tetti dei suoi palazzi e dei suoi templi brillano nel sole, come se fossero fatti di pietre preziose, e le sue case color pastello sono una vera festa per gli occhi. La fonte della ricchezza di questa città non è però vista altrettanto di buon occhio nel resto di Atlantide: gli schiavi e le droghe rappresentano le principali risorse economiche della città. In cima alla piramide del potere stanno ad Al'Anfa i sacerdoti di Boron, i quali non si limitano a guidare la fede dei loro concittadini e a incassarne i tributi, ma sono essi stessi i maggiori commercianti della città. La vita degli abitanti di Al'Anfa è molto meno piacevole di quanto non si colga ad uno sguardo superficiale. Non a caso il Grande Sacerdote di Al'Anfa passa per essere il tiranno più duro e crudele di tutta Atlantide, e i cittadini che esprimono opinioni che si discostano dalle sue servono spesso da rematori forzati sulle galere che salpano dal porto cariche di schiavi.

Ben più piacevole è la vita degli abitanti di Drôl, Mengbilla o Sylla, pur sempre amministrati da borgomastri elettivi (anche se i voti non sono ripartiti uniformemente fra tutti i cittadini). Altre Città-stato sono sedi di principati autonomi, quando non sono governate addirittura da un Re, come ad esempio Mirham o Brabak.

Sicuramente ci sarebbe ancora molto da raccontare sui popoli e sulle forme di vita sociale del continente di Atlantide, ma le relazioni scritte dei Sacerdoti del Tempio di Esinde a Kuslik, che abbiamo usato come fonte di questa panoramica, non dicono molto di più. Forse ci sarà in seguito occasione di trarre spunto da altre fonti, o forse qualche Narratore riuscirà prima o poi ad attirare i suoi Personaggi in regioni di Atlantide di cui i Sapienti di Kuslik non sapevano nulla.

E così, eccoci arrivati alla fine.

10. Le creature di Atlantide

Descrizione chiara ed esauriente delle molte creature viventi, non-morte, animali e incantate in cui si possono imbattere i Personaggi sul continente di Atlantide.

Ecco alcune indicazioni sulle pagine che seguono:

La descrizione di ogni creatura si articola in quattro parti: a) informazioni generali; b) punteggio; c) informazioni particolari; d) il ruolo della creatura nel gioco.

a) Tra le *informazioni generali* trovi una descrizione delle caratteristiche esterne, delle aree di diffusione e delle abitudini di vita della creatura.
b) Il *punteggio* riporta alcuni *dati* tecnici in vista del gioco.
c) Le *informazioni particolari* consistono, nella maggior parte dei casi, nelle regole di gioco specifiche che si applicano alla creatura.
d) L'ultima parte contiene consigli e suggerimenti di messa in scena destinati al Narratore, cioè su elementi dell'ambiente nel quale la creatura va inserita.

La maggior parte dei concetti impiegati nelle descrizioni sono già familiari al lettore; se così non fosse può consultare in proposito l'*Introduzione all'Avventura Fantastica*.
Nuovi sono i concetti di *Velocità* e *Resistenza*, che sono stati introdotti in questo volume nella *Sezione I: Le regole*. Qui basterà accennare a quello che il Narratore può trovare per esteso ai sottocapitoli *4.1.* e *4.3.*.

Velocità:
La cifra riportata come *Velocità* significa sempre «metri al secondo». Dato che normalmente un metro corrisponde alla lunghezza di un lato di ciascuna casella sui *Fogli di Orientamento*, ne puoi subito ricavare che ad esempio un Ratto (Velocità: 4) percorre quattro caselle nello stesso tempo in cui un Ragno delle Foreste (Velocità: 6) ne copre sei. Se a *Velocità* corrispondono due cifre, per esempio 4/2, allora la *seconda cifra* indica la velocità al suolo, mentre la prima si riferisce alla maniera di spostarsi che la creatura preferisce normalmente, ad esempio il volo o il nuoto.

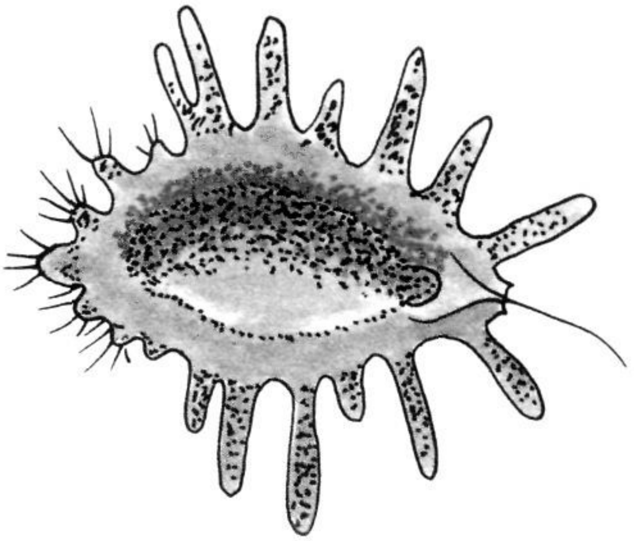
Esempio: Drago Arboricolo, Velocità 15/1. Il Drago Arboricolo copre in volo quindici caselle in un secondo, ma se costretto a strisciare per terra ne percorre nello stesso tempo solamente una. Se dopo *Velocità* trovi l'abbreviazione TabVel 1 o 2 ciò significa che la velocità è variabile, e per determinarla occorre consultare le Tabelle della Velocità 1 o 2 nel sottocapitolo *4.1.*.
Ricorda che tutte le velocità riportate sono *velocità massime* che le creature possono mantenere solo per un tempo limitato, determinato dalla loro *Resistenza*.

Resistenza:
Il numero di secondi per cui una creatura può resistere alla sua velocità massima. Per altre spiegazioni vedi il sottocapitolo *4.3.*.

In alcuni punteggi al posto di cifre fisse troverai delle proposte di lancio dei dadi, ad esempio: *Goblin, Coraggio 1D6+2 (5)*. Queste indicazioni hanno la funzione di stimolare il Narratore a «plasmare» egli stesso questo o quel mostro.
Il Punteggio di Coraggio di un Goblin viene in questo caso stabilito per mezzo di un dado a sei facce. Al numero uscito si somma la cifra 2. Così il Goblin può avere un Punteggio di Coraggio che va da 3 a 8. La cifra tra parentesi dà, per i Narratori più frettolosi, il Punteggio medio arrotondato, in questo caso appunto (5).
Il lettore attento noterà forse che i Punteggi di qualche mostro di vecchia conoscenza si presentano qua e là modificati, e per lo più risultano innalzati. Con questo vogliamo ancora una volta sottolineare che in realtà nessun mostro dovrebbe possedere Punteggi fissi e immutabili. Fa parte dei compiti di un Narratore calibrare tutti i Punteggi dei mostri in maniera tale che ne scaturisca un gioco equilibrato e avvincente. E così come i Personaggi conseguono livelli crescenti, ci si può benissimo immaginare che anche tra Orchi, Giganti e Goblin vi siano vecchie canaglie e coriacei veterani di gran lunga più forti dei loro compari incontrati nelle precedenti avventure.

Alcune abbreviazioni di uso più frequente:

Vel = Velocità
Res = Resistenza
TabVel 1, 2 = Tabella della Velocità 1 o 2
PV = Punti di Energia Vitale
PPro = Punti di Protezione
PFer = Punti di Ferita (sono i Punti di Impatto che oltrepassano l'armatura)
PImp = Punti di Impatto
1D20 = lancia una volta il dado a 20 facce
1D6 = lancia una volta il dado a 6 facce



Ameba Gigante

Informazioni generali:
L'Ameba Gigante è uno dei mostri più rari. Solo nelle caverne più umide, nelle cripte o nelle rovine può capitare talvolta di incappare in un esemplare di questa specie. Esternamente presenta l'aspetto della comune ameba unicellulare, solo che raggiunge fino a 3 metri di diametro. Si sposta modellando il proprio corpo in pseudopodi che le permettono di scivolare lentamente in avanti; la sua particolare costituzione fa sì che possa passare tutta anche attraverso sottili fessure. Si muove con estrema lentezza ed è sempre alla ricerca di cibo, che assume (e assimila) sotto forma di qualsiasi sostanza organica. Nel suo corpo diafano si intravedono talvolta anche residui di sostanze inorganiche non digerite, come armi o oggetti di valore.

Punteggio:

Coraggio	7	Attacco	12
Energia Vitale	40	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+3
Velocità	0,25	Resistenza	1000

Classe 15

Informazioni particolari:
Solo le armi da taglio (sciabola, spada) o il fuoco consentono di combattere efficacemente l'Ameba. È meglio che i Personaggi evitino il contatto diretto, dato che il mostruoso protozoo secerne un liquido velenoso e corrosivo che provoca una perdita di 1D6 PV.

L'Ameba nel gioco:
A causa della sua lentezza nel muoversi l'Ameba Gigante non è capace di attaccare rapidamente. D'altra parte non conosce la paura, e una volta che abbia avvertito la presenza dei Personaggi dà loro la caccia per nutrirsene, iniziando ad avvicinarsi lentamente nel tentativo di fagocitarli. Ma siccome si muove con straordinaria lentezza, i Personaggi possono sfuggirle facilmente. Naturalmente può inseguirli, una volta che abbia avuto un contatto con loro. Così può succedere che l'Ameba ricompaia molto tempo dopo il primo (e per lei infruttuoso) contatto, decisa a consumare il suo pasto.

Aquila di Montagna

Informazioni generali:
L'Aquila di Montagna è uno degli uccelli più grandi esistenti sul Continente di Atlantide. Il suo piumaggio bruno scuro col passar degli anni si tinge di grigio fino a diventare bianco sul capo e sulla punta delle ali. Le Aquile di Montagna raggiungono facilmente un'apertura alare di più di 3 metri. Le zampe sono gialle e fornite di lunghi e potenti artigli. Le Aquile di Montagna sono solite nidificare negli anfratti più irraggiungibili delle vette montane.
Grazie alla loro straordinaria resistenza nel volo e alla capacità di coprire senza sforzo grandi distanze, si possono avvistare in quasi ogni regione del Continente.

Punteggio:

Coraggio	20	Attacco (*picchiata*)	17
		(*combattimento ravvicinato*)	6
Energia Vitale	18	Parata	6
Protezione	2	Impatto (*becco*)	1D6+1
		(*artigli*)	2D6
Velocità	30/1	Resistenza	60

Classe 20

Informazioni particolari:
Le Aquile di Montagna, come le altre aquile, vivono in piccoli gruppi o in nuclei familiari.
Non appena qualcuno si avvicina al loro nido si sentono minacciate, e la femmina muove all'attacco contro gli intrusi, piombando loro addosso in picchiata.
Per le armi da tiro un'Aquila *in volo* costituisce un bersaglio di media grandezza, ma un'Aquila *in picchiata* è un bersaglio molto piccolo!
Il primo Attacco di un'Aquila di Montagna consiste sempre in una picchiata sull'avversario, che viene aggredito con tutti e due gli artigli e con il becco. Un Personaggio aggredito da un'Aquila in picchiata, al momento non può far altro che parare, e solo in seguito può tentare di colpire il rapace.
Dopo il primo Attacco in picchiata il Narratore deve lanciare un dado: se escono numeri pari l'Aquila risalirà per ripetere un Attacco in picchiata. Se escono numeri dispari l'Aquila dovrà combattere per un equivalente numero di Scontri a distanza ravvicinata.

L'Aquila di Montagna nel gioco:
L'Aquila di Montagna, sia da sola che con l'intera famiglia, assalirà i Personaggi solo se questi giungono in vicinanza del nido. Altrimenti i Nostri, dato che come prede non presentano alcun interesse per questi rapaci, hanno ben poco da temere da parte della «Regina delle vette».

Aquila Marina

Informazioni generali:
L'Aquila Marina è un grande rapace dal piumaggio grigio bruno. Le penne del collo e della testa sono più chiare e possono essere bianche negli esemplari più anziani, mentre il becco e gli occhi sono neri. Raggiunge un'apertura alare di più di 2,5 metri. Le zampe, nere e munite di speroni, terminano in temibili artigli, affilati come lame di coltelli.
L'Aquila Marina vive esclusivamente lungo la costa orientale di Atlantide; si suppone che il regime dei venti prevalente sulla costa occidentale renda impossibile la dimora delle Aquile Marine.
Per loro natura le Aquile Marine sono molto timide, e per questa ragione non nidificano mai nelle vicinanze di insediamenti umani.

Punteggio:

Coraggio	18	Attacco (*picchiata*)	17
		(*combattimento ravvicinato*)	5
Energia Vitale	12	Parata	5
Protezione	2	Impatto (*becco*)	1D6
		(*artigli*)	1D6+4
Velocità	18/1	Resistenza	60

Classe 18

Informazioni particolari e *L'Aquila Marina nel gioco:*
vedi «Aquila di Montagna».

Arpia

Informazioni generali:
L'Arpia è una creatura composita, mezza donna e mezza uccello, ed è frutto di Magia Nera.
Ha origine da un uccello rapace, come un'aquila, un avvoltoio o un condor e da una sventurata donna caduta in potere di un Mago. Nel corso di una terribile pratica di Trasmutazione l'uccello cede la vita, e la donna la sua immagine.
Perché meravigliarsi se spesso tali morbose ideazioni, degno frutto del cervello di un Mago, hanno la mente sconvolta dalla follia?

Punteggio:

Coraggio	18	Attacco	15
Energia Vitale	40	Parata	10
Protezione	2	Impatto	1D6+4
Velocità	15/1	Resistenza	60

Classe 30

Informazioni particolari:
L'Arpia combatte più con i potenti artigli e le

forti ali che non con i denti: questi infatti le derivano dalla sua natura umana, e sono piuttosto inoffensivi.
Sulle catene montuose dell'Atlantide centrale e meridionale è facile imbattersi in interi stormi di Arpie. I Personaggi devono dimostrare di essere in grado di sostenere il frastuono prodotto da uno stormo di Arpie superando delle Prove di Coraggio.

L'Arpia nel gioco:
L'intelligenza delle Arpie è umana, ma il loro intelletto ottenebrato le rende assolutamente imprevedibili. Sono capaci di accogliere gentilmente i Personaggi e di aggredirli selvaggiamente un istante dopo; viceversa possono interrompere improvvisamente un combattimento per offrire agli avversari il loro aiuto.

Basilisco

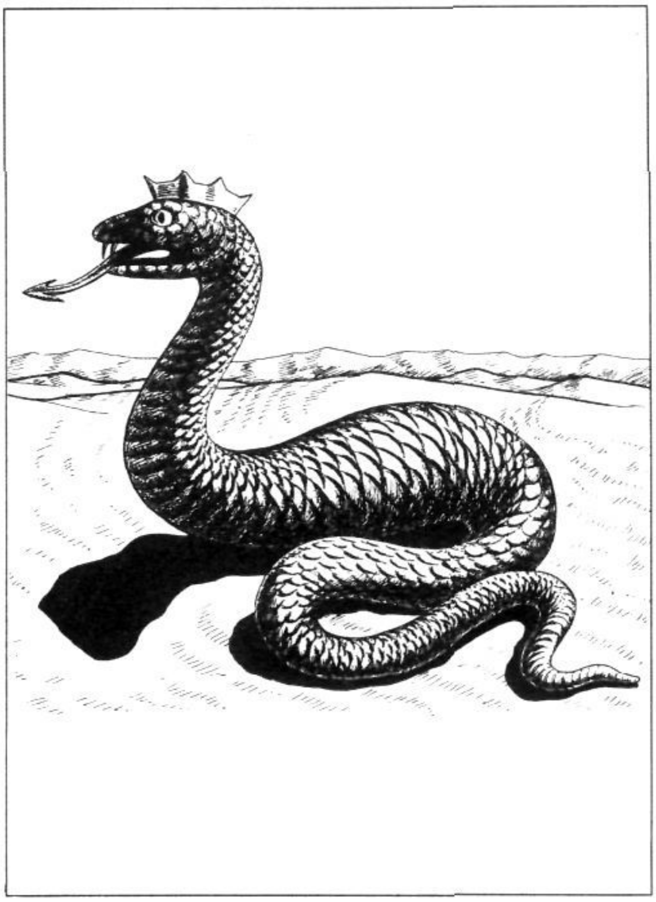
Informazioni generali:
Il Basilisco è il più spaventoso e più pericoloso di tutti i mostri. Ha l'aspetto di un serpente, con un corpo massiccio e raccolto in spire; in testa porta una corona.
I Basilischi amano i climi caldi e aridi. Nelle vaste steppe e nei deserti di sabbia dell'Atlantide meridionale si dice che vivano due o tre di questi mostri spaventosi. Un Basilisco vive settecento anni: nasce da un uovo di gallo che sia stato covato da un rospo. Ciò si verifica in media una volta ogni settecento anni, e così i Basilischi di Atlantide non rischieranno mai di estinguersi.

Punteggio:

Velocità 1 Resistenza 1000

Altri dati non sono necessari per il Basilisco, dato che non si perviene mai ad un combattimento normale e nemmeno ad un incontro con questo mostro.

Informazioni particolari:
Sono ben pochi gli uomini che abbiano mai visto un Basilisco vivo, e quegli infelici hanno dovuto pagare tale esperienza con la vita, poiché il solo sguardo di un Basilisco è mortale. L'aria è talmente impestata per un raggio di dieci metri intorno a lui che tutte le piante appassiscono, ogni creatura animale muore e qualsiasi specchio d'acqua inizia a ribollire svaporando in venefici fumi. Chi si arrischia a metter piede in quella zona contaminata si ammala immediatamente ed è condannato a morire dopo lunga e penosa agonia, a meno che non gli venga somministrato in tempo un filtro magico. I luoghi in cui un Basilisco si è soffermato per lungo tempo restano contaminati per settimane e non recano traccia di vita per mesi.



Quando i Personaggi sostano dove in precedenza è stato un Basilisco vengono ben presto colti da stanchezza, dolori di testa, crampi allo stomaco e intollerabili disturbi della vista.
Un Basilisco abbattuto può essere guardato senza correre pericolo solo sette ore dopo la sua morte. Dopo cinque giorni può essere toccato; ma è solo dopo sette settimane che le sue letali emanazioni si neutralizzano completamente.
Il Basilisco non ha intelligenza, né nemici naturali, e non sa che cosa sia la paura. Esiste un'unica possibilità di uccidere questo mostro: bisogna porgergli uno specchio. Quando vede la propria immagine riflessa nello specchio muore di colpo, perché il suo aspetto è tanto letale per il Basilisco

quanto lo è per gli uomini. Solo Guerrieri dal 5° Livello in su possono ardire di uccidere un Basilisco con l'aiuto di uno specchio.

Il combattimento si svolge come segue:

un Guerriero si avvicina al Basilisco fino a circa venti metri, e tiene lo specchio legato in cima ad una lancia, ad un bastone o ad un oggetto simile. Poi deve compiere una Prova di Coraggio +2.

Se fallisce deve fuggire e non può più tentare di uccidere un Basilisco per tutto il corso dell'Avventura. Il Narratore ora tira un dado a sei facce per stabilire i Punti di Ferita, poiché il Personaggio si è già trovato troppo vicino al pestilenziale alito del mostro. Se la Prova di Coraggio viene superata, il Guerriero prova ad avvicinarsi ancora di più al Basilisco tenendo gli occhi chiusi. Per far ciò deve superare, una dopo l'altra, una Prova di Abilità +3 e una Prova di Coraggio +4.

Se fallisce una delle due prove il Narratore stabilisca con 2D6 i Punti di Ferita. Se invece entrambe le prove riescono, il Guerriero si trova nelle immediate vicinanze del Mostro.

Ora deve superare, una dopo l'altra, due Prove di Abilità +5.

La prima per stabilire se gli riesce di uccidere il Mostro; la seconda, a prescindere dall'esito della prima, per stabilire se ce la fa a lasciare la zona letale. Se fallisce nella seconda prova il Personaggio è morto. Se la supera, il Narratore stabilisce con 3D6 i Punti di Ferita. Il Guerriero subisce comunque dei Punti di Ferita, e precisamente in ragione di quanto si è avvicinato al Mostro!

Se al Guerriero non viene somministrato alcun antidoto magico dopo il combattimento, perde ad ogni Turno un altro punto della propria Energia Vitale. L'antidoto può fermare questa perdita strisciante ma non togliergli i Punti di Ferita subiti.

Una completa guarigione del Guerriero è possibile solo fra due Avventure.

Il Basilisco nel gioco:

Se il Narratore non ha un qualche motivo per voler eliminare i suoi Personaggi, non dovrà mai farli imbattere inaspettatamente in un Basilisco. Dovrà se mai accennare loro che stanno avvicinandosi ad un luogo in cui si trova un Basilisco («... d'un tratto vi accorgete che i cespugli circostanti sono spogli; che l'erba della steppa è come bruciata. Scoprite una o due carcasse di uccelli mezze putrefatte e numerosi cadaveri di lucertole. Nell'aria c'è un puzzo nauseabondo e fate fatica a respirare. Alrik lamenta dolori allo stomaco, e ad Elura lacrimano gli occhi ...»).

Se il gruppo non ha con sé né uno specchio né un antidoto magico, e se non comprende nemmeno un Guerriero almeno del 5° Livello, è meglio che si allontani al più presto possibile.

Il Basilisco non combatte; non ha poteri magici, ed è immune dalla magia.

Se un Personaggio sopravvive al tentativo di uccidere un Basilisco senza che ciò gli riesca, consegue 500 Punti d'Avventura. Con l'uccisione del Mostro consegue 1000 Punti d'Avventura e può d'ora in poi fregiarsi del titolo di «Uccisore di Basilischi».

Può inoltre vendere il cadavere del Mostro nei bazar di Atlantide (ammesso che tornando a recuperarlo dopo sette settimane lo trovi ancora dove l'ha lasciato) e ricavarne così 700 corone.

Berlomorfio

Informazioni generali:

Il Berlomorfio è un essere lungo fino a quattro metri, che si annida negli acquitrini e nelle foreste di mangrovie della costa meridionale di Atlantide. Dato che non è in grado di nuotare e può restare sott'acqua per periodi limitati di tempo, resta sempre nei pressi di rive asciutte o di oggetti galleggianti. Talvolta aderisce alle fiancate delle navi, e giunge persino ad insinuarsi all'interno delle imbarcazioni.

La pelle del Berlomorfio è nuda e di colore biancastro, rivestita di muco; ha un grande orifizio orale e, disseminate per il corpo, tante escrescenze simili a verruche.

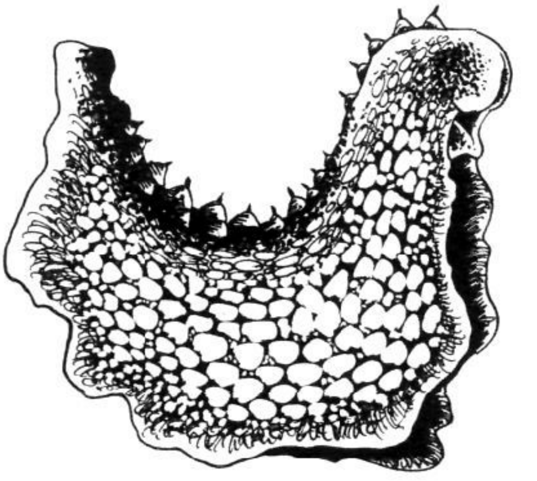
Punteggio:

Coraggio	6	Attacco	15
		(*12 Attacchi per Scontro*)	
Energia Vitale	50	Parata	5
Protezione	1	Impatto (*dardi cornei*)	1D6–1
		(*veleno*)	1D6
Velocità	0,25	Resistenza	100

Classe 40

Informazioni particolari:

Il Berlomorfio è cieco e sordo, ma è in grado di percepire la presenza di esseri viventi mediante il calore e le vibrazioni. Le escrescenze a forma di verruche di cui tutto il suo corpo è cosparso ser-



vono a lanciare degli speciali dardi cornei, per mezzo dei quali aggredisce i suoi avversari.

Il combattimento con il Berlomorfio è regolato da Regole di Gioco molto particolari: ad ogni Attacco il mostro lancia contro l'avversario 12 dardi cornei, che non possono essere parati. Tutti i proiettili sono diretti contro *un solo* avversario. Il Berlomorfio dunque lancia dodici Attacchi consecutivi. Il Narratore prende nota di quanti Attacchi hanno avuto successo. Poi, per ogni Attacco riuscito, lancia 1D6, sottraendo ad ogni gettata un punto dal numero uscito. In base a questi Punteggi si stabilisce quanti dardi hanno forato l'armatura del Personaggio, cioè quanti proiettili hanno causato dei Punti di Ferita. Per ogni dardo penetrato nell'armatura, si lancia ancora una volta 1D6: così si stabiliscono i Punti di Ferita subiti dal Personaggio a causa del veleno del Berlomorfio.

Esempio di Attacco di un Berlomorfio: l'avversario è il Guerriero Alf; Protezione 3.

Il Narratore lancia il dado per 12 volte consecutivamente: ottiene 8 Attacchi riusciti, dunque 8 dardi cornei hanno colpito il bersaglio. Ora il Narratore lancia 8 volte 1D6. Da ogni numero uscito sottrae 1 Punto. Degli 8 lanci, 5 danno meno di 4 Punti di Impatto, e dunque non penetrano nell'armatura di Alf. Gli altri 3 lanci danno due volte 4 e una volta 5 Punti di Impatto: troppo, per l'armatura di Alf, che deve subire due volte 1 e una volta 2 Punti di Ferita. Ora però si deve calcolare l'effetto del veleno del Berlomorfio: Alf è stato ferito da tre dardi cornei, quindi il Narratore fa rotolare tre volte 1D6. I Punti usciti vanno sommati per ottenere gli ulteriori Punti di Ferita subiti da Alf a causa del veleno.

Il Berlomorfio nel gioco:
Dato che il Berlomorfio si sposta solamente con esasperante lentezza, è consigliabile per i Personaggi darsi alla fuga dopo il primo Attacco del mostro. Il Berlomorfio non li inseguirà.

Boa constrictor

Informazioni generali:
Il serpente Boa raggiunge i 10 metri di lunghezza, ed ha un corpo grosso e muscoloso. È un animale tropicale, e vive solo a Sud-Ovest degli Alti Eterni.

Punteggio:

Coraggio	18	Attacco (*morso*)	10
		(*stretta avvinghiante*)	15
Energia Vitale	25	Parata	0
Protezione	1	Impatto (*denti*)	1D6+1
		I Scontro:	1D6
		II Scontro:	2D6
		III Scontro:	3D6
			(*stretta ecc.*)
Velocità	3	Resistenza	10

Classe 30

Informazioni particolari:
Non è un serpente velenoso; la sua caratteristica è di possedere due differenti possibilità di Attacco: il Narratore lancia il dado a sei facce. Se esce un 6 il serpente morde, altrimenti tenta di avvinghiare nelle sue spire l'avversario.

Solo allora iniziano i lanci di Attacco. Ad un morso il Personaggio può reagire con una Parata; alla stretta avvinghiante può reagire affrontando una Prova di Abilità. Se il serpente ha già avvinghiato l'avversario è necessaria una Prova di Abilità +1 (al secondo Scontro occorre una Prova di Abilità +2 e così via).

Il Boa constrictor nel gioco:
Il Boa constrictor è così grosso che della sua dieta possono far parte anche prede umane. Perciò attacca senza esitare i Personaggi che si avvicinino al suo nascondiglio, da dove immancabilmente tende i suoi agguati. Solo una volta che il serpente è morto la sua stretta si scioglie; è quindi importante che i Personaggi liberino il più presto possibile la vittima dalla stretta avvinghiante, prima che muoia soffocata!

Caimano Gigante

Informazioni generali:
Il Caimano Gigante è un predatore che vive prevalentemente negli acquitrini e nei fiumi stagnanti dell'Atlantide meridionale; si tratta di un rettile che può raggiungere la lunghezza di 6 metri.

Punteggio di un animale adulto:

Coraggio	16	Attacco	8
Energia Vitale	24	Parata	5
Protezione	4	Impatto (*fauci*)	2D6+2
		(*coda*)	1D6+2
Velocità	4/2	Resistenza	30
		Classe 25	

Informazioni particolari:
L'arma più pericolosa del Caimano è la bocca, dai denti affilati come rasoi. Il Caimano è un carnivoro e assale tutto quello che si trova nella sua riserva di caccia. Spartisce il territorio con altri esemplari della sua stessa specie, e non di rado capita di assistere a lotte senza esclusione di colpi per il possesso della preda. È successo più di una volta che nella foga di uno di questi combattimenti il Caimano dimenticasse la preda, dandole così una possibilità di cavarsela e fuggire. Quando è assalito da più nemici il Caimano mena gran colpi di coda; ad ogni Scontro può attaccare due volte: una azzannando, l'altra colpendo con la coda.

Il Caimano Gigante nel gioco:
Poiché si tratta di un predatore molto pericoloso il Narratore dovrebbe, se possibile, impiegarlo poco. Il Caimano ha soprattutto la funzione di portare un'atmosfera di pericolo nello svolgimento dell'avventura. Il Narratore deve anche tener conto del fatto che si tratta di un animale facile da scacciare con frecce e armi da lancio, dato che non è in grado di difendersi da esse.

Cane

A differenza di tutte le altre creature presentate in queste pagine, i Cani vengono manovrati dai giocatori in qualità di accompagnatori dei Personaggi. Dato che è presumibile che il Personaggio porterà con sé il *proprio* Cane nel corso di molte avventure, vogliamo dedicare un po' più di spazio a questo Personaggio a quattro zampe. Nessuno finora ha contato le razze canine di Atlantide. È possibile che tu, caro lettore, ne conosca alcune di cui non abbiamo nemmeno sentito parlare. Nelle pagine che seguono vogliamo presentare tre razze di Cani particolarmente adatte ad accompagnare gli Eroi nel loro cammino e nelle loro avventure: il *Pastore fontano*, il *Tussaki*, e il *Nivese delle steppe* (nel caso tu preferisca «allevare» un Cane di un'altra razza, simile ad esempio a quella del tuo cane, fa' pure, non c'è niente di meglio).
Su Atlantide non esistono «addestratori» e non si possono comperare Cani già addestrati. Prendere con te un Cane randagio, o conquistato come preda nel corso dell'avventura, non avrebbe senso: un Cane così se ne scapperebbe nel momento meno opportuno e non obbedirebbe alla maggior parte degli ordini. Non resta ai Personaggi che una possibilità: allevare il Cane sin da cucciolo e addestrarlo di persona.
Per il gioco questo significa che il Personaggio deve portare con sé il giovane Cane almeno per un'intera avventura. Tale avventura rappresenta in un certo senso un'epoca di crescita per il tuo Cane. Dato che partiamo dal presupposto che il Personaggio passi con il suo Cane anche i periodi prima e dopo l'avventura, diamo per scontato che il resto dello sviluppo dell'animale si svolgerà al di fuori del tempo di gioco. Quando poi il Cane inizierà la seconda avventura, sarà già adulto. Da allora in poi varranno il Punteggio e le Caratteristiche di un Cane adulto.

Il Cane nel gioco. I Cani di Atlantide non sono animali portentosi; non si può, tanto per dire, mandare un Cane nel laboratorio di un Alchimista perché vi rubi quella certa bottiglietta verde! Però sono capaci di tutto quello che è in grado di fare un intelligente Cane terrestre: sanno seguire le tracce, cercare oggetti smarriti, riportare un'arma da lancio, fare la guardia alla persona e alle cose del padrone, aggredire un avversario o tenerlo a bada, eccetera, eccetera. (Nota: per piacere non rovinate il gioco con Cani tipo «Lassie», che dopo aver riportato in vita il padrone praticandogli il massaggio cardiaco se ne tornano al loro lavoro di ricamo preferito!)
Il Cane dovrebbe ricevere un nome dal suo padrone, il quale deve occuparsi del sostentamento del suo Cane.
Anche i Personaggi a quattro zampe hanno bisogno di provviste e acqua, anche se quest'ultima non costituirà un problema: il tuo Cane saprà trovare un ruscello o una pozzanghera in qualsiasi

punto di Atlantide, fuorché nel deserto, dove comunque non si dovrebbero portare Cani.

Il *Pastore fontano* ha bisogno di almeno 40 once (1200 g) di carne al giorno, il *Tussaki* di 30 (circa 900 g) e il *Nivese delle steppe* di almeno 25 once (750 g) di carne. Il Personaggio deve dunque caricare sulla propria cavalcatura un'adeguata quantità di cibo per ogni avventura che preveda piuttosto lunga, a meno di non interrompere di quando in quando l'avventura per cacciare (nel caso che tu giochi senza regolamento per le provviste, questo vale anche per quanto riguarda il tuo Cane).

Nel caso di avventure brevi (da 1 a 3 giorni di gioco) le provviste per i Cani non hanno molta importanza, dato che un Cane in buona salute può all'occorrenza resistere fino a una settimana senza cibo. Il Narratore può esigere dal Cane delle Prove di Abilità e di Coraggio. Farà questo anzitutto ogni qual volta il padrone o la padrona del Cane si siano messi in testa idee troppo fantasiose sulle capacità della loro bestiola. Ma c'è un'importante eccezione: se il Personaggio è impegnato in un combattimento, il Cane si butterà *sempre* nella mischia per battersi al fianco del suo padrone, a meno che questi non l'abbia legato in precedenza. Perciò il Narratore non può esigere *alcuna* Prova di Coraggio dal Cane, per quanto grande sia la superiorità dell'avversario. Naturalmente se il padrone se la batte, scapperà di sicuro anche il Cane. Se il Personaggio sostiene il contrario, il Narratore può esigere una Prova di Coraggio per il Cane. Il Cane si guadagna propri Punti d'Avventura per ogni combattimento a cui ha preso parte, giacché anche il Cane compie una propria «evoluzione», come ogni Personaggio.

L'evoluzione del Cane. Il Cane raggiunge la maturità attraverso tre fasi. La prima fase è quella del Cane giovane, poco più che un cucciolone; tale fase corrisponde alla prima avventura a cui prende parte il Cane.

Successivamente passa alla seconda fase. Se un Cane raccoglie dei Punti d'Avventura già nella prima fase, questi vanno riportati sul retro del *Foglio d'Identità* del Personaggio. Anche nella prima fase il Cane si butta in ogni combattimento in cui viene coinvolto il Personaggio. È facile che vada a finir male, e il Personaggio dovrebbe quindi fare in modo di frenare l'irruenza del suo animale.

Per passare dalla seconda fase alla terza occorre che il Cane abbia accumulato 200 Punti d'Avventura.

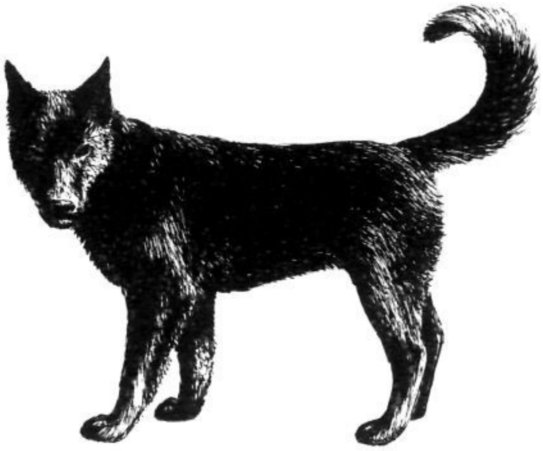
«Creare» un Cane. Lancia le caratteristiche del Cane in base alla tabella che troverai di seguito alla descrizione della razza che hai scelto. Il *Punteggio* di ciascuna razza riporta i dati necessari per le gettate e i punti supplementari. Troverai ad esempio che il *Pastore fontano* può avere un'*Abilità* di 1D6+1: ciò significa che devi lanciare un dado a sei facce, aggiungere un punto al risultato ottenuto e considerare questo numero il punteggio corrispondente all'Abilità del Cane. Nella seconda colonna, dove trovi i punti supplementari della *Seconda fase*, alla riga dell'*Abilità* corrisponde un + 6: ciò significa che quando il nostro Pastore fontano avrà raggiunto la seconda fase dovrai aggiungere 6 punti al suo attuale punteggio di Abilità. (Nota: se questo Punteggio ti sembra troppo alto, e ti chiedi «Ma com'è possibile che un Cane sia più abile di un uomo?», vale la pena di ricordare che si tratta di un'Abilità tutta «canina», vale a dire una serie di attitudini relative al suo comportamento animale.)

Naturalmente nemmeno il Cane più abile è in grado di girare una chiave in una serratura, perché non dispone dei mezzi né fisici né intellettuali per farlo. Per il Narratore questo insieme di regole presenta il vantaggio di poter richiedere al Cane una normale Prova di Abilità (con il dado a 20 facce) *senza dover introdurre una speciale* Prova d'Abilità fatta apposta per i Cani. Nella terza colonna, corrispondente alla *Terza fase*, trovi il punteggio supplementare + 5. Ciò significa che, una volta raggiunta la terza fase della sua esistenza, l'Abilità del Pastore fontano aumenterà ancora di 5 punti, col che avrà raggiunto la massima Abilità di cui possa disporre un Pastore fontano: negli anni futuri questa non muterà più.

Cane Nivese delle steppe

Il Cane Nivese delle steppe è il rappresentante di una delle razze più antiche di Atlantide. I Nivesi, popolazione nomade dell'estremo Nord, selezionarono questa razza di Cani in base alle esigenze imposte dal proprio regime di vita: avevano bisogno di un Cane intelligente, su cui si potesse far affidamento e a cui si potesse chiedere molto, per impiegarlo nella caccia e nella custodia dei branchi di karennàh in continuo spostamento.

Il Nivese è un Cane di media taglia (misura al



garrese dai 45 ai 55 cm; pesa intorno alle 750 once). Caratteristico è il taglio obliquo degli occhi, che lo accomuna ai suoi padroni nivesi. Il suo pelo è folto e morbido, nero come la notte. Le orecchie sono ritte, grandi e appuntite. Quando le abbassa in posizione di attacco, mostrando i denti e le gengive nere e arricciando il naso, fronteggiarlo diventa un brutto affare, anche per avversari ben più grossi di lui.

Ha un ottimo fiuto; obbedisce al comando di Attacco («Prendilo!»); dato che gli Orchi sono i peggiori nemici dei Nivesi, non appena un Cane Nivese fiuta la presenza di un Orco si butta all'attacco (il che può anche rappresentare uno svantaggio).

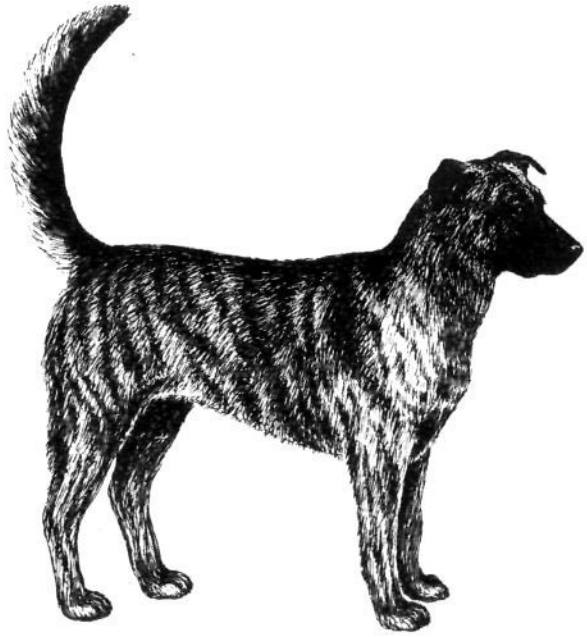
Punteggio:

	I fase	II fase	III fase
Coraggio	1D6+1	+6	+5
Abilità	1D6+2	+7	+4
Forza Fisica	1D6	+6	+1
Energia Vitale	1D6	+8	+6
Protezione	0	+1	–
Velocità	9	+3	0
Attacco	5	+6	+1
Parata	0	+3	+1
Impatto	1D6–4	+5	+4
Resistenza	30	+40	+20
Classe	2	+5	+4

Cane Pastore fontano

Il Pastore fontano è un Cane di quella razza grande e robusta (altezza al garrese: 70-90 cm; peso: 1600 once) che in origine era selezionata e allevata nella provincia di Fontania, nel Nord di Atlantide. È un Cane di temperamento tranquillo, e si distingue per la corporatura massiccia e forte. La pelliccia è folta e semirasa (come quella di un lupo), di color terra bruciata, e sul dorso e sulle zampe è segnata da macchie e strisce orizzontali. Il muso è tronco e le gengive nere; dello stesso colore sono anche le orecchie che pendono in avanti. Di solito il Pastore fontano porta la lunga coda spavaldamente ritta all'insù, cosa che fa un buffo contrasto con l'espressione piuttosto melanconica del muso.

Il Pastore fontano è fondamentalmente un Cane pacifico. *Non* si lascia aizzare contro un avversario. Quando si sente dire «Prendilo!» non reagisce. Ma è capace di difendere il padrone a costo della vita se vede che è stato aggredito.



Punteggio:

	I fase	II fase	III fase
Coraggio	1D6	+6	+4
Abilità	1D6+1	+6	+5
Forza Fisica	1D6+2	+7	+3
Energia Vitale	1D6	+10	+10
Protezione	0	+2	–
Velocità	9	+3	0
Attacco	5	+7	+2
Parata	0	+3	+3
Impatto	1D6–3	+5	+2
Resistenza	30	+30	+10
Classe	2	+6	+6

Cane Tussaki

Questa razza, originaria dell'Isola Maraskan, è molto vivace e di carattere focoso, anzi a volte eccessivamente nervosa. Il Tussaki (altezza al garrese: 60 cm; peso: 1000 once) ha un manto bicolore: il pelo del petto, delle parti inferiori delle zampe e delle guance è ocra chiaro; sul ventre sfuma verso il bianco, mentre il dorso e le parti superiori delle zampe e del capo sono coperti da una pelliccia nera, lunga e lucente. All'altezza delle sopracciglia il Tussaki ha due macchie rotonde bianche, che, assieme alle orecchie a ciondoloni gli danno un'aria un po' ribalda e un po' giocattolona; ma non lasciarti trarre in inganno: il Tussaki è un lottatore forte e tenace. A differenza del Pastore fontano, obbedisce all'ordine di Attacco («Prendilo!»), attaccando anche un nemico distante senza che questo si comporti necessariamente in modo ostile. Se il padrone di un Tussaki viene aggredito, il Cane non ha bisogno di ordini per difenderlo. I Tussaki sono immuni dal veleno della Tarentola di Maraskan, e la puntura di questa bestiaccia non provoca loro che una semplice ferita.

I Tussaki non sono adatti per seguire piste. Non sono capaci di concentrarsi in questa facile mansione, perché troppo vivaci.

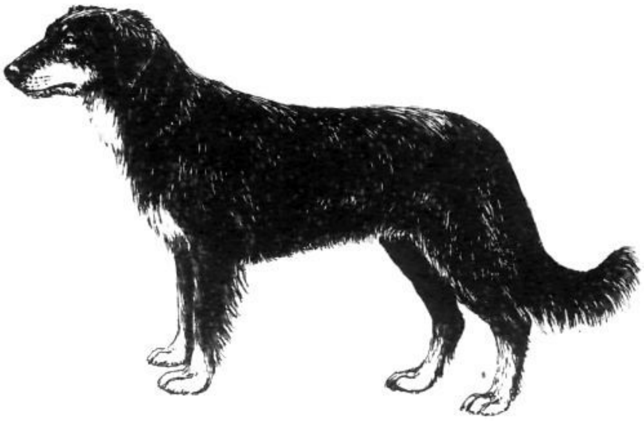
Punteggio:

	I fase	II fase	III fase
Coraggio	1D6+2	+6	+4
Abilità	1D6	+7	+5
Forza Fisica	1D6	+7	+2
Energia Vitale	1D6	+10	+7
Protezione	0	+1	–
Velocità	10	+3	0
Attacco	5	+7	+1
Parata	0	+3	+2
Impatto	1D6–3	+4	+1
Resistenza	20	+50	+10
Classe	2	+5	+5

Cavallo

Il Cavallo ha sempre rivestito una funzione molto importante nella storia di Atlantide, sia come animale da lavoro sia come animale da sella.

Per ulteriori informazioni vedi la *Sezione I: Le regole*, ai sottocapitoli *4.1.* e *4.2.*



Asino e mulo non possono essere utilizzati in combattimento.

Nella seguente tabella troverai i prezzi degli animali da sella.

ANIMALE	CORONE
Cavallo:	
domato	100
tranquillo	350
sicuro	500
Asino	80
Mulo	120
Cammello*	450

* Può essere usato solo nelle regioni meridionali.

Ciclope

Informazioni generali:

Il Ciclope è uno dei mostri semi-umani. Con i suoi 5 metri di statura raggiunge le dimensioni di un giovane Titano, ma per il resto non gli somiglia affatto. Il tratto caratteristico più evidente dei Ciclopi è il loro unico occhio, grande come il palmo d'una (loro) mano, e situato in mezzo alla fronte. Si vestono unicamente di rozzi perizoma, lasciando nudo il resto del corpo muscoloso e abbronzato. Vivono sulle isole antistanti la costa occidentale di Atlantide. Corre voce che ne siano stati avvistati esemplari isolati anche su altre isole.

Punteggio:

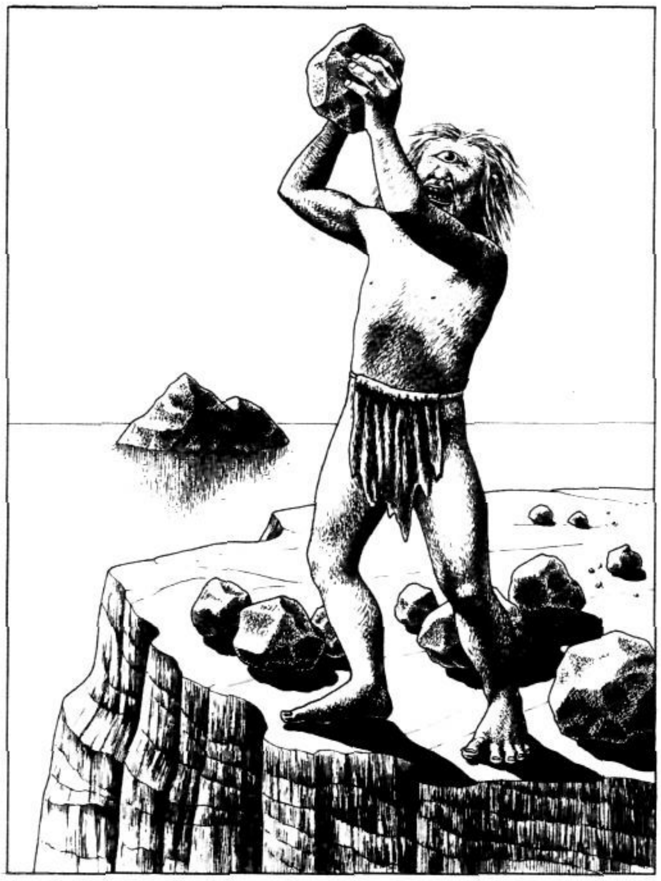
Coraggio	30	Attacco	7
Energia Vitale	60	Parata	4
Protezione	1	Impatto	3D6
		(*macigno*)	2D6+4
Velocità	9	Resistenza	30

Classe 40

Punteggio di un Ciclope accecato:

Attacco	3
Parata	0
Impatto	3D6+6

Informazioni particolari:
I Ciclopi sono fabbri bravissimi. Le loro fucine si trovano in complessi sistemi di gallerie sotterranee e in diretta prossimità di vene di metallo. Malgrado le enormi manacce, i Ciclopi sono capaci di forgiare a regola d'arte sia aggraziati stiletti quanto enormi spadoni, che solo loro sono in grado di maneggiare. Le armi ciclopiche sono molto richieste in tutta Atlantide, e a causa della loro rarità raggiungono prezzi astronomici. Questo perché i mostri si staccano solo molto malvolentieri dai prodotti del loro artigianato. Può persino accadere che un Ciclope si rifiuti di consegnare un'arma ordinata e pagata in anticipo. I Ciclopi non tollerano estranei nelle loro caverne; sono imprevedibili, e possono essere molto crudeli. È già capitato a più d'una nave mercantile, che si avvicinava alle loro coste con intenzioni completamente pacifiche, di venir bersagliata con pesantissimi macigni, e d'essere affondata per non essersi messa rapidamente al riparo.



Se ai Personaggi riesce di accecare un Ciclope nel corso di un combattimento, i suoi valori si modificano (vedi sopra). Un Ciclope si può combattere soltanto con armi da tiro o da lancio. L'occhio del Ciclope costituisce un bersaglio «molto piccolo» (vedi Tabella delle armi da tiro). A sua volta il Ciclope può usare un'arma da lancio (uno o più macigni). Il risultato di un lancio dev'essere calcolato in base alla seguente tabella. Il Ciclope deve superare delle Prove di Abilità per stabilire il risultato del lancio, sempre rispettando la stessa tabella:

DISTANZA	GRANDEZZA DEL BERSAGLIO				
	molto piccolo	piccolo	medio	grande	molto grande
Molto vicino	+ 2	+1	0	0	0
Vicino	+ 4	+2	+1	0	0
Medio	+ 6	+4	+2	+1	0
Lontano	+ 8	+6	+4	+2	+1
Molto lontano	+10	+8	+6	+4	+2

Un macigno che colpisce il bersaglio provoca 2D6+4 Punti di Impatto.

Il Ciclope nel gioco:
Il Narratore dovrebbe impiegare il Ciclope solo in avventure che si svolgono sulle Isole. I Ciclopi sono incredibilmente forti e durante un combattimento provocano gravi danni e ferite. Possedendo un solo occhio, non sono in grado di valutare molto bene le distanze, e perciò il loro Punteggio di Attacco è relativamente basso. Se un Personaggio riesce ad accecare un Ciclope, quest'ultimo diventa pazzo dalla rabbia e dal dolore e continua a combattere all'ultimo sangue.

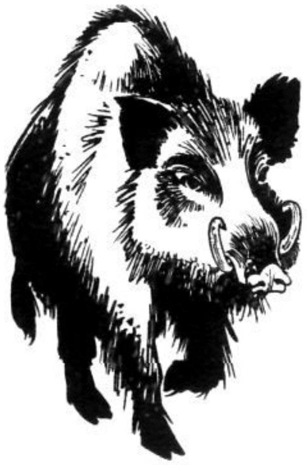
Cinghiale

Informazioni generali:
I Cinghiali sono onnivori e vivono in branchi; si possono incontrare ovunque nei boschi di Atlantide. Nella zona temperata, vale a dire nell'Atlantide centrale, sono più numerosi che nel Settentrione o nel Meridione del Continente.

Punteggio:

Coraggio	15	Attacco	8
Energia Vitale	20	Parata	2
Protezione	3	Impatto	1D6+2
Velocità	10	Resistenza	40

Classe 8

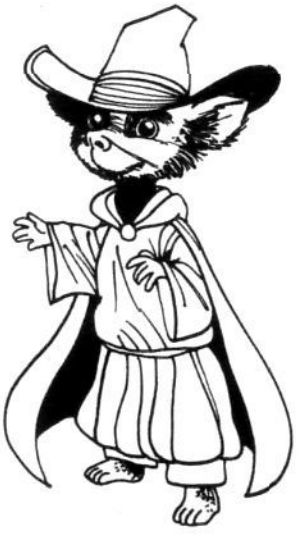


Informazioni particolari:
I Cinghiali di Atlantide sono molto aggressivi e numerosi, tanto da costituire un serio pericolo per ogni Personaggio che si addentri in una foresta; hanno abitudini esclusivamente notturne, e quindi è possibile incontrarli solamente di notte; a meno che naturalmente non li si disturbi nel loro covile, cosa che sarebbe opportuno evitare.
Quando i Cinghiali si sentono minacciati, attaccano in branchi che possono contare fino a venti esemplari. Particolarmente pericolosi sono i grossi verri dalle possenti zanne, ma anche una cinghiala coi suoi cinghialetti può costituire, se disturbata nel suo covile, un serio pericolo: in circostanze simili solo una rapida fuga in cima all'albero più vicino può mettere in salvo i Personaggi.

Il Cinghiale nel gioco:
Il Narratore deve tener conto del fatto che i Cinghiali di Atlantide sono veramente molto aggressivi e molto irritabili.
È facile scovare dei Cinghiali, dato che si muovono in branchi; a causa della loro notevole stazza non sono neanche troppo silenziosi.
I Cinghiali non sono stupidi e scappano se si accorgono di non poter vincere, aiutati in ciò dal fatto di conoscere molto bene il bosco.

Coboldo

Dei Coboldi di Atlantide si sa purtroppo soltanto che ne esistono di molte dimensioni e che compaiono in forme diversissime. Alcuni hanno l'aspetto di esseri umani molto piccoli, altri di scoiattoli, altri ancora di minuscole scimmiette.
Il Coboldo è stato descritto dettagliatamente nell'*Introduzione all'Avventura Fantastica*, al par. *15.5.*, e perciò qui ci limitiamo a ricordarne il *Punteggio*:

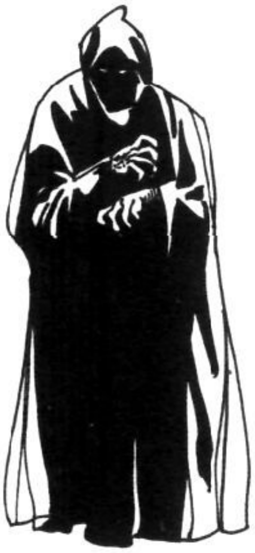


Coraggio	10	Attacco	16
Energia Vitale	20	Parata	4
Protezione	1	Impatto	1D6
Velocità	10	Resistenza	30

Classe 15

Demone

Informazioni generali:
I Demoni sono creature d'un altro mondo, avvolto nel mistero, o di un altro livello di realtà, inaccessibile agli abitanti di Atlantide.
In realtà esistono Maghi in grado di evocare degli esseri da quel mondo, ma nemmeno tali artefici di meraviglie sanno come penetrare in quegli universi dell'ignoto, né sanno come esplorarli o comprenderli compiutamente.
Questo è un fatto importante, che i Personaggi devono sapere.
Dei Demoni sappiamo solo che esistono molte specie differenti, e che Demoni di una determinata specie assumono per lo più sempre le stesse sembianze quando si materializzano su Atlantide.
Abbiamo così pur sempre la possibilità di distinguere l'uno dall'altro i singoli Demoni, per poterli meglio combattere.



Punteggio:
Dinanzi alla multiforme varietà delle schiere dei Demoni, non ha molto senso stabilire in questa sede un Punteggio valido per tutti.
A tutti i Demoni è comune la proprietà di essere quasi completamente invulnerabili alle normali armi dei mortali: possono essere sconfitti solo grazie alla magia.
A rigore, l'unico combattente all'altezza di un Demone è un altro Demone.

Il Demone nel gioco:
I Maghi dotati di adeguata esperienza possono evocare essi stessi alcuni Demoni, come ad esempio il fulmineo Difar, lo spaventoso Braggu o lo spietato Zant (vedi il sottocapitolo *3.3.*). Anche i Demoni ostili in cui si imbatteranno i Personaggi saranno per lo più al servizio di un Mago, sicché per il Personaggio è sempre consigliabile scovare il Signore del Demone e sopraffarlo. Sarà più facile avere la meglio così, che non affrontando la creatura demoniaca stessa.
Oltre a quei Demoni che compaiono al servizio di un Mago, ce ne sono anche di singoli che hanno una loro esistenza indipendente.
Si tratta di creature magiche, che si sono in qualche modo liberate dal Signore che le ha evocate.
Queste creature sono tra le più crudeli e pericolose di Atlantide. Vengono spesso chiamate Arcidiavoli. Tra essi vi sono il *Demone della Notte* e il *Demone delle Paludi*, scaturito dalle indomite forze magiche della Natura primigenia.

Drago Arboricolo

Informazioni generali:
Il Drago Arboricolo è uno dei rappresentanti minori della famiglia dei Draghi; dimora di preferenza tra i rami alla sommità di alberi Mammuth, e talvolta anche nella chioma di querce millenarie. È diffuso in tutte le maggiori regioni boscose dell'Atlantide settentrionale. Il Drago Arboricolo è onnivoro, ma ha ribrezzo della carne umana. Non è molto intelligente e, come una gazza ladra, fa tesoro di tutto quello che luccica e risplende.

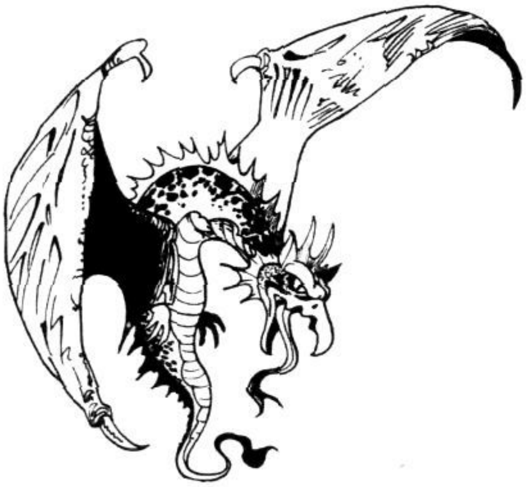
Punteggio:

Coraggio	18	Attacco	16
Energia Vitale	35	Parata	9
Protezione	5	Impatto	1D6+6
Velocità	15/1	Resistenza	90

Alito Infocato* 1 PFer per Scontro
Classe 25

* Il Punto di Ferita riduce di 1 Punto ad ogni Scontro la Protezione di chi lo subisce. Quando la Protezione è annullata, l'Energia Vitale comincia ad essere intaccata.

Informazioni particolari:
Ogni giorno il Drago Arboricolo sprofonda per



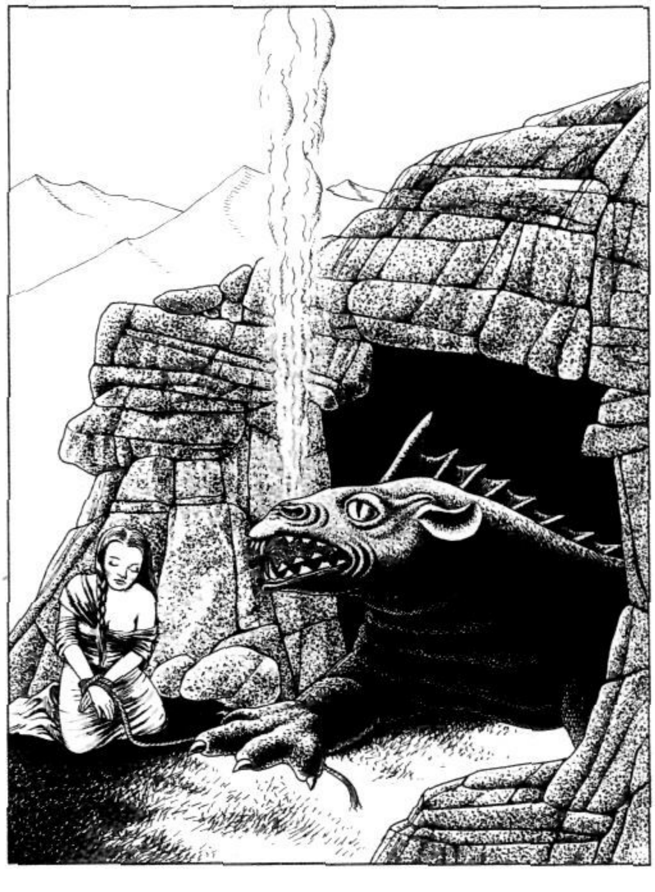
un'ora intera in un sonno profondissimo; allora può essere facilmente sopraffatto e derubato del suo tesoro. Nel periodo restante è straordinariamente all'erta e difende il proprio tesoro senza esclusione di colpi. Si dà molto da fare per mimetizzare il proprio nascondiglio, e combatte solo se è aggredito o se crede in pericolo il tesoro. Ogni volta che scorge qualcosa che luccica è preso da una smania furiosa, e non ha pace finché non se ne può impossessare. Se i Personaggi maneggiano delle armi lucenti o contano denaro o fanno tintinnare metallo entro il territorio di un Drago Arboricolo, devono prendere in considerazione l'eventualità che il Drago farà di tutto per conquistare l'oggetto che ha destato la sua attenzione, anche a costo di affrontare un duello con i Personaggi. Il Drago Arboricolo lotta finché non è morto o finché non può aggiungere al tesoro l'oggetto delle sue brame.
Nel corso di un combattimento su un albero il Personaggio deve pagare un *handicap*, perché è continuamente costretto a stare attento a non cadere (proposta: -3 nell'Attacco, -2 nella Parata).

Il Drago Arboricolo nel gioco:
Il Narratore può introdurre il Drago Arboricolo in tutte le avventure che si svolgono in superficie nelle regioni settentrionali del Continente. Se a uno o più Personaggi riesce di penetrare nel nido di un Drago mentre quello dorme, può lanciare due volte di seguito Punti di Impatto senza Attacco prima che il rettile si svegli e cominci a lottare con tutte le sue forze.
Un tipico tesoro di Drago Arboricolo può consistere in una manciata di monete d'argento e di rame, chiavi, borchie d'ottone, cucchiai, un piccolo pugnale, fibbie, cocci di vetro, un paio di monili, cianfrusaglie senza valore, ecc. ecc.

Alito infocato:
(la regola seguente vale per tutti i Draghi)
Tutti i Personaggi che prendono parte al combattimento perdono, a causa dell'Alito infocato, un Punto di Protezione ad ogni Scontro. Una volta che questa sia esaurita, perdono ad ogni Scontro un Punto di Energia Vitale, sia che assestino o che incassino dei Punti di Impatto.

Drago delle Caverne

Informazioni generali:
Il Drago delle Caverne è un mostro incapace di volare ma ciò nonostante estremamente pericoloso. Vive negli abissi sotterranei, in grotte scavate dall'erosione nelle pendici delle montagne, in profonde fenditure della roccia e nelle grandi caverne delle foreste. Il territorio di un Drago delle Caverne copre diverse centinaia di chilometri quadrati, e perciò capita molto di rado di imbattersi in questi rettili. Ne sono stati avvistati nella catena dei Monti Khoram, nella Foresta delle Ro-



veri e nella regione dei Monti Wal. Non è da escludere tuttavia che se ne possano trovare anche in altre regioni montuose o boscose di Atlantide.

Il corpo del Drago delle Caverne è paragonabile per dimensioni a quello di un rinoceronte, ed è rivestito da una corazza di scaglie nerastre; poggia su due paia di possenti zampacce. Gli arti anteriori sono prensili.

Punteggio:

Coraggio	18	Attacco	17
Energia Vitale	80	Parata	12
Protezione	6	Impatto	2D6+4
Velocità	8	Resistenza	50

Alito Infocato* 1 PFer per Scontro
Classe 70

* Alito infocato: vedi Drago Arboricolo.

Informazioni particolari:

Il Drago delle Caverne è un mostro molto abitudinario e sedentario. Lascia la tana solo due volte all'anno, per compiere scorrerie notturne, e precisamente all'epoca del solstizio d'inverno e del solstizio d'estate. Altrimenti se ne sta accovacciato immobile nella sua caverna in attesa di prede, e custodisce gelosamente il suo tesoro. È strettamente carnivoro e divora qualsiasi creatura capiti a portata delle sue grinfie: lepri, caprioli, Gnomi, Coboldi, Goblin ecc. ecc. Il suo finissimo olfatto lo avverte dell'avvicinarsi della preda già a notevole distanza. Non appena essa è a portata, il Drago allunga il collo, flessibile come quello d'una murena, fuori dell'apertura della caverna, afferrando fulmineo la preda che immediatamente inghiotte. Se gli capita tra le grinfie un Nano o un essere umano non li consuma subito, ma tenta bensì di estorcere loro un alto riscatto. I Draghi delle Caverne sono mostri intelligenti: non è possibile imbrogliarli con monete false o bigiotteria. Un Drago delle Caverne si accorge subito se durante la sua assenza qualcuno è entrato nella sua caverna con l'intenzione di derubarlo. Allora interrompe subito la propria scorreria e torna istantaneamente al tesoro. Se l'intruso ce la fa a portar via il tesoro e a distruggere la grotta prima che quello ritorni, il Drago perde metà della sua Energia Vitale per il crepacuore.

I Draghi delle Caverne sono vulnerabili alla magia, ma occorre che l'incantesimo sia molto potente per intimorirli.

Il Drago delle Caverne nel gioco:

A causa della vastità del territorio dei Draghi, il Narratore non dovrebbe introdurre più di uno di questi mostri per avventura. Un singolo Guerriero non può farcela a sconfiggere da solo un Drago delle Caverne, e solo un Mago di grande esperienza riuscirà ad ammansire o a intimorire il rettile. I Personaggi prigionieri del Drago possono essere riscattati in determinate circostanze; è dunque possibile giungere ad una soluzione senza spargimento di sangue.

Drago Tricipite

Informazioni generali:

I Draghi Tricipiti sono i più intelligenti, i più grandi e i più feroci rappresentanti della famiglia dei Draghi. Un Drago Tricipite è grande circa il doppio di un elefante. Ha il corpo rivestito di squame iridescenti verdi e velenose. Unico tra i Draghi, ha tre colli e tre teste, ciascuna forte quanto quella di un singolo Drago di medie dimensioni. Solitamente i Draghi Tricipiti custodiscono il loro tesoro in castelli abbandonati o su vette montane inaccessibili. Si trovano soprattutto nelle regioni meridionali di Atlantide, e sono relativamente frequenti in particolare nella regione attorno ai Monti della Pioggia. Nell'Atlantide settentrionale capita di rado di incontrarli, per quanto ne debbano esistere alcuni esemplari nei pressi del Brando di Bronzo e del Sass de la Salamander.

Punteggio:

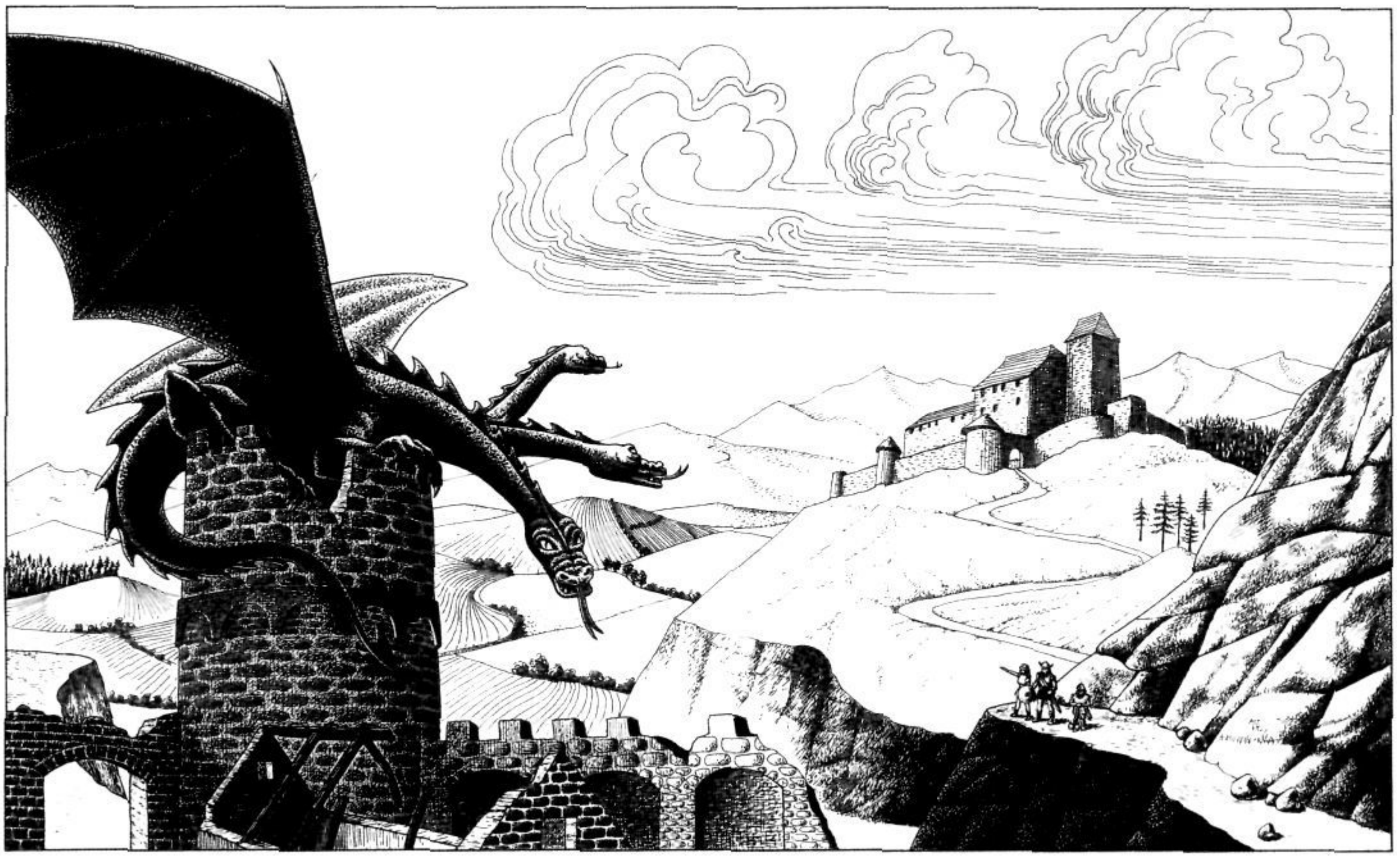
Coraggio	18	Protezione	6
Intelligenza	1D6+14(17)	Velocità	20/5
Abilità	1D6+10(13)	Attacco	16
Forza	3D6+30(40)	Parata	10
Fascino	3D6+4(14)	Impatto	3×(2D6+5)
Energia Vitale	120	Resistenza	100

Alito Infuocato* 3×1PFer (*ad ogni Scontro*)
Classe 200

* Alito infocato: vedi Drago Arboricolo.

Informazioni particolari:

Con le sue tre paia d'occhi un Drago Tricipite



vede molto bene e molto distante; nulla di quello che si svolge nei dintorni può sfuggirgli. Nell'ambito del loro territorio i Draghi Tricipiti imperano da crudeli tiranni. Siccome questi Draghi hanno una singolare predilezione per le belle fanciulle vergini, in certe regioni di Atlantide vige la barbarica usanza di sacrificare periodicamente una vergine per proteggersi dalle loro spietate incursioni, offrendo la sventurata al Drago che la porta via con sé nel proprio rifugio.

Sono ben pochi i Personaggi di Atlantide che siano sopravvissuti ad un incontro con un Drago Tricipite.

Si può uccidere un Drago Tricipite solo dopo avergli tagliato tutte e tre le teste nel più breve tempo possibile. Se una testa resta in vita, ben presto le altre due ricrescono.

Per staccare la testa ad un Drago Tricipite i Personaggi devono assestargli 20 Punti di Ferita. La Protezione di un collo di Drago è di 4 Punti.

Il Narratore prende nota, nel corso del combattimento, a quale testa mirino i Personaggi, e quanti Punti di Impatto le assestano.

Bastano 5 Scontri perché una testa tagliata ricresca completamente. Se tutti i Personaggi attaccano contemporaneamente una sola testa, non possono parare gli attacchi delle altre due teste del Drago.

Esempio: quattro Personaggi combattono contro un Drago Tricipite. Due di loro stanno in guardia contro due teste del Drago, mentre gli altri due Personaggi tentano di mozzare la terza testa. Appena ciò riesce i Personaggi possono disporsi nuovamente al combattimento.

Il Drago Tricipite nel gioco:

Poiché il Drago Tricipite è un mostro incredibilmente forte, il Narratore dovrebbe farne un impiego quanto mai cauto. Per affrontare un combattimento con un Drago Tricipite il gruppo di Personaggi ha bisogno di almeno quattro Guerrieri esperti.

Ancora più interessante sarebbe uno scenario in cui i Personaggi tentano di sgominare il Drago con l'astuzia e l'inganno.

In combattimento il Drago Tricipite, con le sue tre teste, va condotto come tre mostri distinti.

Dragone Volante

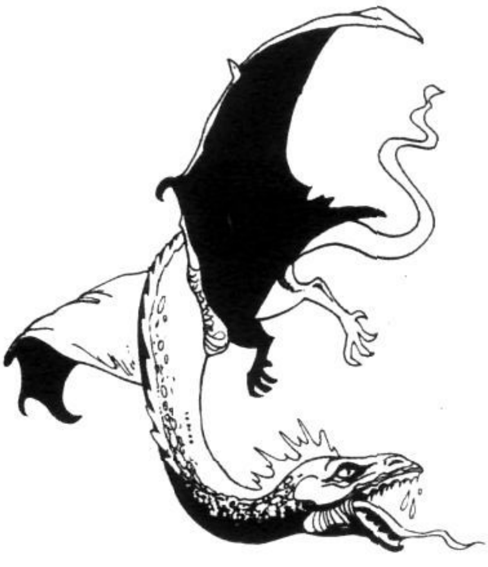
Informazioni generali:
I Dragoni Volanti sono in realtà cugini molto lontani dei Draghi. A differenza di questi la loro temperatura corporea è di soli 60° gradi, sicché il fetido alito sulfureo che di tanto in tanto sbuffano dalle narici non può provocare seri danni. In tutto misurano da tre a quattro metri. La massa del corpo, tozza e rotonda come una salsiccia, poggia su una serie di corte zampette, da sei a otto, e prosegue senza soluzione di continuità da una parte nel collo e dall'altra nella coda.
La pelle è formata da scaglie, come negli altri Draghi, ed è di colore grigio-bruno.
Tra le scaglie crescono peli rossi e setolosi. La testa del Dragone Volante è simile a quella del coccodrillo; le narici sono spropositate, mentre gli occhi minuscoli si distinguono appena tra le rughe e le pieghe della pelle che li circondano.
I Dragoni vivono ovunque vi siano caverne, grotte o tane di animali abbandonate.
Per la più parte vivono nelle regioni centrali e settentrionali di Atlantide, in particolare nei Monti Bui e in altre regioni montuose del Centro.

Punteggio:

Coraggio	20	Attacco	7
Energia Vitale	50	Parata	5
Protezione	4	Impatto (*zampe*)	1D6
		(*zanne*)	2D6
		(*coda*)	1D6
Velocità	5	Resistenza	100

Classe 50

Informazioni particolari:
Così come i Draghi maggiori, anche i Dragoni Volanti custodiscono tesori in cui raccolgono tutto ciò che riluce, brilla o che comunque appare loro di valore. Al contrario degli altri Draghi però questi non sono stanziali. A causa della loro limitata intelligenza dimenticano prestissimo dov'è il loro tesoro, e ne fanno sempre di nuovi. I Dragoni Volanti sono carnivori; non disdegnano né la carne umana né le carogne.
Questi Dragoni dispongono di diverse armi: le zampe, la coda e le zanne. Per questo ad ogni Scontro possono compiere fino a due Attacchi, mentre non possono usare tutte e tre le armi contemporaneamente. Gli Elfi non si mettono neanche a combattere con loro perché non ne sopportano l'odore, ma partecipano comunque alla lotta tenendosi a rispettosa distanza, e bersagliandoli con dardi e frecce.



Il Dragone Volante nel gioco:
Il Narratore dovrebbe condurre il Dragone Volante da animale pericoloso qual è.
Attraversando foreste e labirinti di grotte i Personaggi possono imbattersi nei loro tesori abbandonati. Questi tesori tuttavia non contengono di regola alcun oggetto di valore. Se un Personaggio prende con sé armi o oggetti dal tesoro di un Dragone Volante, il Narratore sarà costretto a diminuire il suo Fascino di due o tre Punti, per via del puzzo che è rimasto appiccicato agli oggetti. L'odore svanirà appena tra due Avventure, e il Personaggio potrà recuperare tutto il suo Fascino.

Dysdiconda

Informazioni generali:
La Dysdiconda è una grande pianta carnivora che cresce nella foresta vergine dell'Atlantide meridionale. Dal suo tronco, non molto alto ma assai grosso si dipartono numerose foglie di grande superficie. La pianta lascia le foglie distese sul terre-

no: non appena la preda le calpesta viene avviluppata dalla foglia che immediatamente si arrotola su di lei portandola al tronco, in cui viene digerita. Le foglie sono cosparse di piccole vesciche cariche di un liquido paralizzante; il loro colore è un verde delicato, ed il tronco è d'un color marrone verdastro.

Punteggio:

Coraggio	–	Attacco	8
Energia Vitale	60	Parata	0
Protezione	4	Impatto	1D6 *(per ogni Scontro)*
Velocità	0	Resistenza	–

Classe 20

Informazioni particolari:
La pianta dispone normalmente di quattro grandi foglie con 10 Punti di Energia Vitale ciascuna. Gli altri 20 Punti di Energia Vitale sono raccolti nel tronco. Non appena un Personaggio viene afferrato dalla pianta, perde ad ogni Scontro 1D6 Punti di Energia Vitale. Da solo non può liberarsi da questa situazione, dato che per circa mezz'ora di gioco è impossibilitato a muoversi a causa del veleno paralizzante istillatogli dalle foglie della pianta; comunque tale veleno paralizzante non ha conseguenze che possano rivelarsi in seguito.

La Dysdiconda nel gioco:
La Dysdiconda è un vegetale, e quindi non si muove dalla sua sede. Dato che è molto pericolosa e che un Personaggio non può riuscire a liberarsene da solo, è opportuno che questa pianta compaia nel gioco solo quando c'è un gruppo abbastanza consistente di Personaggi. Finché i Personaggi non conoscono ancora l'aspetto della pianta (vale a dire finché non si sono ancora imbattuti in essa) può succedere benissimo che un Personaggio monti su una foglia. Allora la pianta fa scattare la sua trappola. Se l'Attacco le riesce, il Personaggio che ha calpestato la foglia viene impacchettato e fatto prigioniero. Può essere liberato da questa scomoda situazione solo tagliando la foglia in cui è avvolto (per fare ciò occorre assestare alla pianta almeno 10 Punti di Ferita).
Si tratta di una pianta molto rara, e non è quindi possibile imbattersi in foreste di Dysdiconda.

Elefante

Informazioni generali:
L'Elefante è un animale grande e meraviglioso. Ha due code: una dietro e una davanti, che prosegue le linee della fronte. È di statura gigantesca e misura sino a due metri e mezzo al garrese. Alla base della coda anteriore ha due smisurate zanne bianche. Vive nella giungla, e perciò lo si può incontrare frequentemente a Sud degli Alti Eterni, nell'Atlantide meridionale. Esemplari isolati si possono incontrare anche nelle regioni centrali del Continente.

Punteggio:

Coraggio	14	Attacco	12
Energia Vitale	70	Parata	6
Protezione	3	Impatto	2D6+5
Velocità	9	Resistenza	40

Classe 35

Informazioni particolari:
L'Elefante è molto grande, ma solitamente anche molto pacifico. Anche se dei Personaggi penetrano nel suo territorio, preferisce cercare di evitarli piuttosto che lottare con loro. Se tuttavia si arriva allo Scontro, l'Elefante dev'essere ucciso, perché non fugge.

L'Elefante nel gioco:
L'Elefante di norma non aggredisce i Personaggi. Tuttavia è possibile che sia spaventato, e allora succederà che il capobranco, che di solito è un grande maschio dalle lunghe zanne, tenterà di uccidere gli intrusi. In una simile situazione l'Elefante si infuria e non lascia gli avversari finché non li ha cacciati dal proprio territorio.
Malgrado le sue dimensioni l'Elefante è capace di muoversi e nascondersi molto bene nella giungla. Sa come muoversi senza far alcun rumore, e perciò è adattissimo per esser introdotto improvvisamente nel gioco dal Narratore. Le sue zanne d'avorio sono molto pregiate su Atlantide, ma è dubbio se la caccia all'Elefante valga di per sé un'avventura, dato che l'Elefante è l'animale sacro agli Uomini delle Foreste, e che più d'un cacciatore d'Elefanti ha già lasciato la pelle nelle foreste vergini dell'Atlantide meridionale.

Energumeno Stritolatore

Informazioni generali:
L'Energumeno Stritolatore è una creatura simile ad una scimmia che raggiunge l'altezza di circa 1 metro e 60 cm. Un tempo viveva nell'acqua, e per questo ancor oggi gli Energumeni Stritolatori hanno delle membrane natatorie tra le dita delle zampe e sono ricoperti di una sorta di filamenti simili ad alghe verdastre. L'Energumeno Stritolatore si è fatto piuttosto raro; vive nella fascia temperata di Atlantide, ora da solo, ora in piccoli gruppi. Sua dimora preferita sono le caverne.

Punteggio:

Coraggio	8	Attacco (*stritolamento*)	14
		(*morso*)	9
Energia Vitale	20	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+2
Velocità	11	Resistenza	30

Classe 25

Informazioni particolari:
L'Energumeno Stritolatore si nutre prevalentemente di bacche e radici. In caso di pericolo si rifugia subito nella propria caverna. Se attaccato, tenterà di avvinghiare e stritolare uno dei suoi avversari. È molto raro che morda, e comunque morde sempre lo stritolato. Dispone di una protezione magica che fa sì che non gli si possano assestare Punti di Impatto quando tiene stretto un avversario. Ogni colpo, di spada o d'altra arma, non intaccherà la sua Energia Vitale bensì quella dell'avversario che l'Energumeno Stritolatore tiene avvinghiato. La cosa dovrebbe comunque esser tenuta nascosta ai Personaggi, che dovranno scoprirla da sé nel corso del combattimento. Non si sa da dove l'Energumeno ricavi questa misteriosa facoltà. Un Personaggio stretto dalla morsa dell'Energumeno può tentare di liberarsi con una Prova di Abilità + 5 o con una Prova di Forza + 3. Tuttavia può compiere un solo tentativo ogni due Scontri. L'Energumeno tiene avvinghiato un Personaggio quando fa meno di 14 al momento dell'Attacco: il Personaggio non ha diritto ad alcuna Parata. D'ora in poi l'Energumeno tenterà ad ogni Scontro di azzannare il Personaggio, riuscendovi se farà meno di 9. Anche ai morsi non c'è possibilità di Parata. Il Personaggio non può far altro che sperare di superare con successo una Prova (vedi sopra) riuscendo così a liberarsi. Stando alla leggenda, il peraltro pacifico Energumeno è particolarmente caro al Dio Efferd.

L'Energumeno Stritolatore nel gioco:
Puoi imbatterti nell'Energumeno Stritolatore per puro caso, nel corso di un viaggio. Può essere un esemplare isolato, ma può anche capitare che i Personaggi arrivino ad uno dei loro villaggi. Gli Energumeni sono molto timidi e diffidenti, e proprio perciò è facile che provochino un Attacco. Infine non è possibile che i Personaggi provochino seri danni ad un Energumeno in quanto è protetto da un potente incantesimo.

Fuoco Fatuo

Informazioni generali:
I Fuochi Fatui sono le anime senza requie dei Personaggi che sprofondarono nelle Paludi. Appaiono come la fiamma vagante di una fiaccola; di giorno prendono la forma di nebbie miasmatiche vaganti. Possono imitare il suono di voci umane, emettendo gemiti, lamenti e invocazioni di aiuto.

Punteggio:

Coraggio	–	Attacco	12
Energia Vitale	20	Parata	0
Protezione	0	Impatto	3 PFer
Velocità	30	Resistenza	1000

Classe 30

Informazioni particolari:
Un Fuoco Fatuo tenta sempre di attirare la propria vittima nella palude facendogli credere di essere una persona in grave pericolo. Non appena la vittima l'ha seguito per pochi metri nella palude, le si avvicina silenzioso e la sfiora rapido come un baleno, togliendole 3 Punti di Energia Vitale.
I Fuochi Fatui possono esser affrontati solo con la magia.

Il Fuoco Fatuo nel gioco:
I Personaggi a digiuno di magia non hanno speranze contro un Fuoco Fatuo; perciò il Narratore, in mancanza di Elfi o Maghi nel gruppo dei Personaggi, potrà limitarsi a ricordarne al gruppo l'esistenza, allo scopo di creare un'atmosfera inquietante.

Ghiottone Candido

Informazioni generali:
Il Ghiottone Candido è un animale di dimensioni relativamente modeste, non più grande di un tasso. È chiamato così per via della sua pelliccia folta e candida come la neve. È molto raro, ma si può incontrare in qualsiasi zona d'alta montagna dove le nevi siano perenni, e quindi su tutte le principali catene montuose di Atlantide.

Punteggio:

Coraggio	12	Attacco	11
Energia Vitale	10	Parata	5
Protezione	0	Impatto	1D6
Velocità	8	Resistenza	20

Classe 10

Informazioni particolari:
Il Ghiottone delle nevi vive in zone dove le condizioni di vita sono molto dure e il cibo è sempre scarso; per questa ragione attacca praticamente qualsiasi creatura che abbia un aspetto commestibile, e non indietreggia nemmeno dinanzi agli uomini. Ma se le sue «prede» sono più grosse di lui, è probabile che il Ghiottone tenti di assalirle di sorpresa. Se nel corso della lotta viene ferito diventa ancora più pericoloso: per ogni Punto di Energia Vitale perduto acquista un supplemento + 1 di Punti di Impatto. Così, da animale relativamente poco pericoloso, si trasforma in mostro spaventoso.

Il Ghiottone Candido nel gioco:
Il Ghiottone Candido è un animale raro, e non è dato di incontrarlo di frequente. Se assale un gruppo, cambia continuamente avversario tra i componenti del gruppo: al Narratore spetterà di tirare a sorte chi sia di volta in volta l'avversario preso di mira dal Ghiottone. A causa del suo manto candido il Ghiottone si mimetizza bene nel suo habitat ed è perciò difficile da scorgere. Potrebbe darsi ad esempio che un Ghiottone tenda un agguato ai Personaggi al valico di un passo; oppure che li segua nel corso di una traversata d'alta montagna, assalendoli ripetutamente e ogni volta dandosi presto alla fuga. A questo modo è possibile ottenere un'atmosfera di rischio e di *suspense*.

Giaguaro

Informazioni generali:
I Giaguari si distinguono per la pelliccia giallo chiara costellata di chiazze bianche e anelli neri. Non sono grossi come i loro parenti, i Leoni o le Tigri, ma sono pur sempre dei pericolosi predatori. I Giaguari vivono nella giungla, e pertanto si possono trovare esclusivamente nella foresta vergine dell'Atlantide meridionale.

Punteggio:

Coraggio	13	Attacco	14
Energia Vitale	2D6+10(17)	Parata	4
Protezione	1	Velocità	15
Impatto (*zanne*)	1D6+2	Resistenza	40
(*artigli*)	1D6+1		

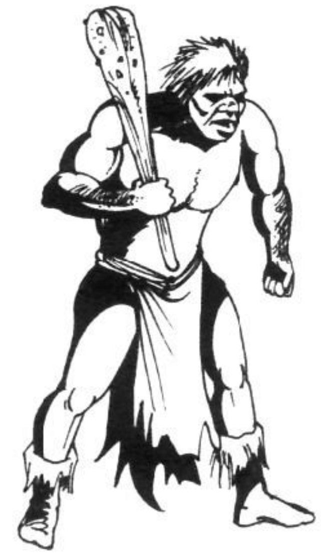
Classe 20

Informazioni particolari:
Si tratta di belve assolutamente imprevedibili. Talora si trovano esemplari che vivono isolati, talaltra piccoli gruppi di tre o quattro animali. Sanno arrampicarsi molto bene sugli alberi e saltare agilmente da un albero all'altro. Per questo attaccano spesso le prede dall'alto di un albero. I Giaguari sono molto agili e svelti. Quando riescono ad attaccare da un albero mettono a segno Punti di Impatto sia con le fauci che con gli artigli, e occorre effettuare due lanci per stabilirli. Nel resto del combattimento il Giaguaro mette a segno un solo Attacco per Scontro.

Il Giaguaro nel gioco:
I Giaguari non sono bestie molto timide. Quando si trovano in gruppo non temono di assalire interi gruppi di Personaggi. Nella maggior parte dei casi prendono l'iniziativa dall'alto di un albero. Se il combattimento si mette male di solito lo interrompono abbastanza presto fuggendo e trovando scampo tra i rami degli alberi.

Gigante

Il Gigante, da alcuni detto anche Carnibale, raggiunge una statura di tre metri e oltre; ciò vale sia per i maschi che per le femmine. I Giganti



sono carnivori sempre affamati, e la carne che preferiscono è quella umana.

Il Gigante è descritto in dettaglio nell'*Introduzione all'Avventura Fantastica*, al par. *15.3.*, perciò qui ci limitiamo a riportare il suo *Punteggio*:

Coraggio	22	Attacco	9
Energia Vitale	40	Parata	5
Protezione	3	Impatto	2D6+4
Velocità	10	Resistenza	60

Classe 20

Gnomo dei Boschi

Informazioni generali:

Lo Gnomo dei Boschi ha le dimensioni di un giovane albero, e ne ha anche l'aspetto. Uno Gnomo dei Boschi che se ne stia immobile, con le braccia alzate tra altri alberi, è praticamente invisibile, perché la sua pelle è bruno scura e bitorzoluta come una corteccia d'albero, e i suoi capelli verdi assomigliano alle fronde di un albero. Per essere un mostro lo Gnomo è straordinariamente intelligente.

Punteggio:

Coraggio	20	Attacco	14
Energia Vitale	20	Parata	8
Protezione	6	Impatto	1D6+5
Velocità	11	Resistenza	40

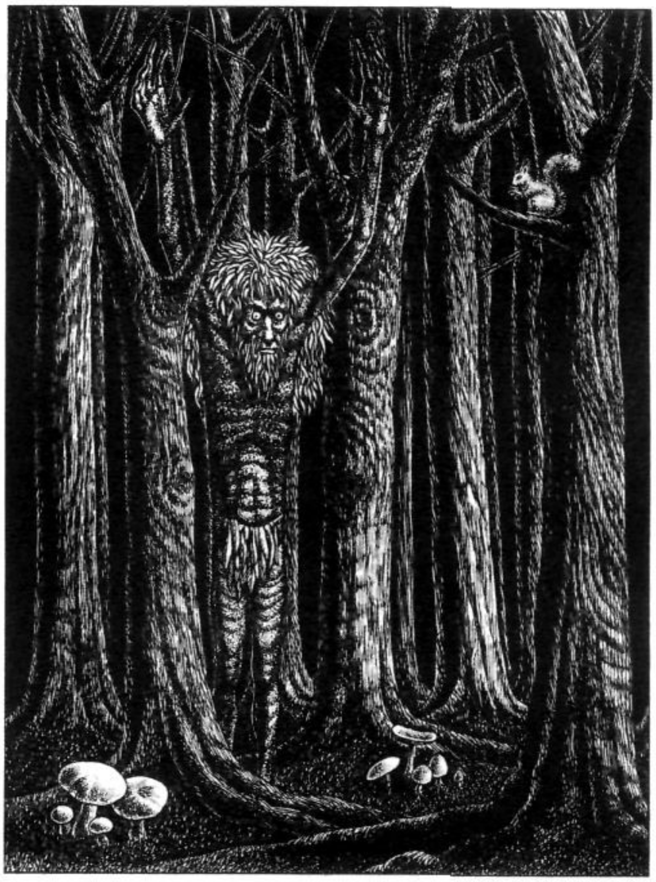
Classe 25

Informazioni particolari:

Lo Gnomo si reputa il Re del bosco, e si vendica di ogni affronto al suo regno con una cattiveria e una fermezza implacabili. I boscaioli travolti dal tronco dell'albero che stavano abbattendo, o i carbonai trovati morti accanto al deposito di legna da carbone, di solito non sono vittime di incidenti ma dell'agguato di qualche Gnomo. Un bosco abitato dallo Gnomo non è certo un luogo sicuro per degli Umani: egli insegue ogni intruso che metta piede nel suo territorio, tenendosi continuamente alle sue spalle ma senza farsi notare, pronto a colpire senza pietà la più leggera trasgressione. Le armi impiegate dallo Gnomo sono clave, randelli ed alberi caduti.

Lo Gnomo nel gioco:

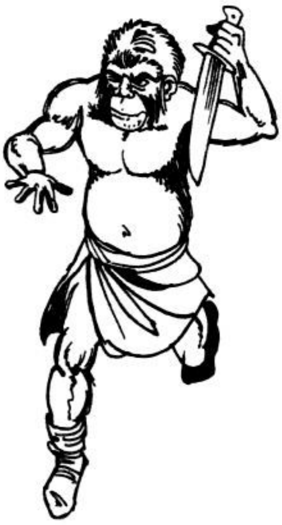
La scoperta dello Gnomo dei Boschi dovrà essere sempre una sorpresa per i giocatori. L'iniziativa è generalmente del mostro, dato che attacca di sorpresa. Se lo Gnomo si trova a dover affrontare un nemico di gran lunga superiore, tenta di scappare; ma solo per attaccare nuovamente il Personaggio alla prima occasione favorevole. Non ha molto senso inseguire uno Gnomo in fuga, poi-



ché oltre a essere molto svelto e a conoscere ogni zolla e ogni ramo del bosco, si mimetizza perfettamente. In linea di principio è possibile incontrare uno Gnomo in qualsiasi bosco o foresta di Atlantide.

Goblin

Una descrizione dettagliata del Goblin si può leggere nell'*Introduzione all'Avventura Fantastica,* al par. *15.2.* Perciò riportiamo qui solamente il suo *Punteggio:*



Coraggio	1D6+2(5)	Protezione	a seconda dell'armatura (2)
Intelligenza	1D6+2(5)	Velocità	TabVel 1
Abilità	1D6+7(10)	Attacco	7
Fascino	1D6(3)	Parata	6
Forza	1D6+4(7)	Impatto	a seconda dell'arma (1D6+2)
Energia Vitale	12	Resistenza	30

Classe 5

Icanaria

Informazioni generali:
La Farfalla Icanaria (o, più brevemente, Icanaria) è una grande farfalla dalla variopinta livrea. Raggiunge le dimensioni del palmo di una mano, e ha ali di straordinario splendore, in cui macchie rosse e gialle, racchiuse da anelli concentrici neri e violetti, spiccano su uno sfondo azzurro cupo. Dal capo si dipartono due sottili antenne, alle cui estremità sono situati gli occhi chiari e brillanti come due gocce di rugiada.
Una volta, d'estate, era possibile trovare l'Icanaria quasi in tutte le regioni di Atlantide; ma oggi ovunque vivano gli uomini questa specie è quasi estinta: difatti gli uomini temono (non a torto) di perdere la ragione a causa dell'influsso che la sua sola vista esercita.

Punteggio:
Non è necessario un Punteggio vero e proprio. L'Icanaria può esser ammazzata schiacciandola col palmo della mano.
Per far questo occorre superare una Prova di Abilità +3. Volendo colpire l'animale con un'arma da tiro occorre tener presente che si tratta di un bersaglio molto piccolo.
Classe 10.

Informazioni particolari:
L'Icanaria può veramente far perdere il lume della ragione. Quando con le sue ali variopinte svolazza insistente attorno al naso di un Personaggio, questi deve affrontare una Prova di Intelligenza. Se non la supera, perde 1D6 Punti di Intelligenza. Poi è necessario che affronti un'altra Prova di Intelligenza. Se la supera si renderà conto del pericolo che questa farfalla rappresenta. Si allontanerà o darà la caccia alla farfalla. Non appena ha compreso il pericolo che ha corso, non subisce più l'influsso nocivo della farfalla. Il Narratore può rivelare in che consista tale minaccia solo al Personaggio che ne sia già colpito. Se nemmeno la seconda Prova di Intelligenza ha successo, il Personaggio preso di mira dalla farfalla rimane in sua balìa: deve affrontare una nuova Prova di Intelligenza ad ogni Turno, e ogni volta che fallisce perde un Punto di Intelligenza. Questa sequenza continua finché uno dei suoi compagni non scaccia o non ammazza l'Icanaria. Finché la farfalla gli vola accanto il Personaggio vittima dell'Icanaria non può riprendere parte al gioco.
La perdita di Punti d'Intelligenza non può essere recuperata per tutto il resto dell'avventura; può sanarla solamente un potente guaritore.

La Farfalla Icanaria nel gioco:
Il Narratore dovrebbe far uso di un'Icanaria solamente quando i partecipanti al gioco sono abbastanza numerosi. Un singolo Personaggio cade fa-

cilmente vittima del fascino conturbante dell'Icanaria, ma è difficile che riesca a liberarsene da solo. Il Narratore dovrebbe sempre tener conto del fatto che l'Icanaria è un animale di una bellezza mozzafiato; può dunque succedere che i Personaggi la notino spontaneamente e le si avvicinino senza saper nulla della sua pericolosità.

Se il Narratore ha intenzione di mettere in pericolo i Personaggi valendosi dell'Icanaria, dovrebbe forse far comparire anche qualche farfalla più comune ed innocua: delle vanesse occhio di pavone, delle cedroncelle ecc. ecc. L'effetto sorpresa sarà molto maggiore.

Kraken

Il Kraken è un mostro di dimensioni gigantesche. A tentacoli distesi raggiunge un diametro di circa dieci metri. Normalmente vive in mare, ma è in grado di resistere anche per periodi molto lunghi sulla terraferma. Lo si può quindi incontrare ovunque in vicinanza della costa, ma comunque lontano dai luoghi abitati, che preferisce evitare. Si tratta di una piovra con otto tentacoli provvisti di ventose. La massa del corpo è in continuo movimento, anche quando il mostro è addormentato. La testa colpisce per la sua bruttezza. Ha enormi mandibole, due corna bianche sulla fronte, occhi iniettati di sangue e gocciolanti.

Punteggio:

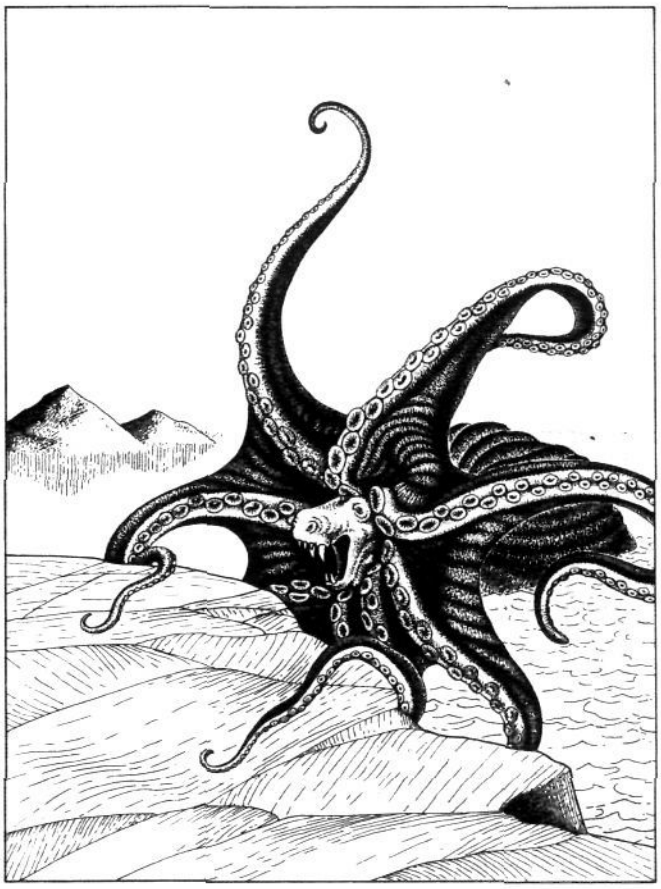
Coraggio	15	Attacco	8
Energia Vitale	65	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+6
Velocità	3/2	Resistenza	30

Classe 40

Informazioni particolari:

Il Kraken è particolarmente pericoloso per la sua capacità di muoversi e resistere sulla terra. In acqua si lascia portare alla deriva, per tendere agguati a pescatori o marinai che poi divora. È capace di intrecciare i suoi tentacoli a due a due e farne delle gambe per camminare.

Il Kraken può assestare dei Punti di Impatto solamente con le mascelle. A questo scopo deve comunque portare la vittima alle fauci. Il mostro può attaccare sei volte per ogni Scontro; per ogni tentacolo va lanciato un Attacco, mentre due tentacoli sono impegnati a sostenere e a mantenere in equilibrio la massa del mostro. Se un Attacco riesce e se la Parata della vittima fallisce, non si lanciano subito i Punti di Impatto della vittima. Anzitutto la vittima viene avvinghiata, e solo in seguito azzannata. Nel frattempo può tentare di liberarsi. A questo scopo deve tentare di superare una Prova di Abilità + 2 (una Prova per ogni tentacolo che tiene stretta la vittima). Il Kraken azzanna solo se la Prova di Abilità fallisce. Un Personaggio avvinghiato dai tentacoli rimane prigioniero finché non si è liberato mediante Prove di Abilità. Se il Personaggio rimane stretto dai tentacoli del mostro, quest'ultimo non ha bisogno di lanciare un altro Attacco allo Scontro successivo. Può mordere una sola volta per Scontro. Se il Personaggio attacca il mostro e consegue almeno *otto* PImp con un colpo solo è riuscito a mozzare un tentacolo del Kraken, che ora può lanciare soltanto cinque Attacchi ad ogni Scontro. Se consegue meno di otto Punti, questi vengono semplicemente sottratti all'Energia Vitale del mostro. Se consegue più di otto Punti, questi vengono sottratti all'Energia Vitale del mostro che ha un tentacolo mozzato. Un Personaggio stretto dai tenta-



coli può attaccare normalmente e può parare ulteriori tentativi del Kraken di avvinghiarlo. Ha anche la possibilità di liberarsi tranciando i tentacoli.

Il Kraken nel gioco:
Il Kraken è un animale d'insaziabile voracità. La sua intelligenza non raggiunge quella di un ratto. Non custodisce tesori e non dispone di strumenti di magia. In un combattimento acquatico avrà generalmente l'iniziativa, dato che attacca di sorpresa. In un combattimento sulla terraferma il Narratore dovrebbe richiedere una Prova di Coraggio dai Personaggi, per stabilire se sapranno reggere alla vista delle orrende fattezze del mostro.

Liocorno

Informazioni generali:
I Liocorni sono candidi stalloni che recano sulla fronte un corno dorato attorcigliato e acuminato. Sono rari, ma può capitare di incontrarli in qualsiasi parte di Atlantide. Un Liocorno può essere ucciso in combattimento, ma altrimenti è immortale; la sua intelligenza corrisponde a quella umana, ma il Liocorno non parla.

Punteggio:

Coraggio	30	Attacco	14
Energia Vitale	50	Parata	10
Protezione	1	Impatto (*corno*)	1D6
		(*zoccoli*)	2D6
Velocità	15	Resistenza	100

Classe 30

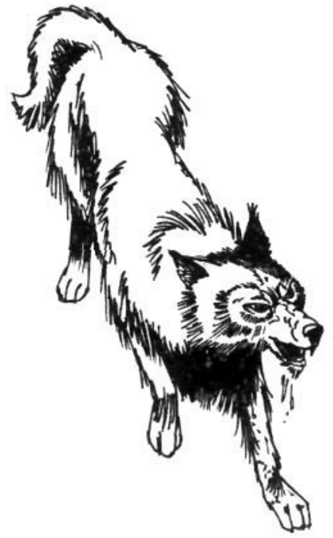
Informazioni particolari:
I Liocorni sono attratti dalle belle vergini. La donna che scorga un Liocorno può affrontare una Prova di Fascino. Se la supera, il Liocorno la accompagnerà (quanto a lungo ciò possa durare, è cosa che solo il Liocorno e il Narratore sanno).

Il Liocorno nel gioco:
Nel corso del gioco il Liocorno avrà la funzione di soccorrere ed aiutare i Personaggi che si trovino in una situazione difficile, allontanandosi subito dopo.

Un Liocorno può essere anche cavalcato. Porta qualsiasi cavaliere, anche il più inesperto, con la massima sicurezza, e anche nel tumulto del combattimento si comporta da esperto destriero da battaglia.

Lupo

Informazioni generali:
I Lupi sono molto comuni in tutta Atlantide. Tra le numerose specie di Lupi di Atlantide (dai Lupi dei ghiacciai del Nord fino ai Lupi delle nevi delle regioni desertiche) esistono alcune razze particolarmente terrificanti. Bisogna guardarsi soprattutto dai Lupi delle foreste, che vivono nelle regioni boscose dell'Atlantide centrale: questa razza raggiunge un'altezza al garrese di 1 metro e 20 centimetri.



Punteggio:
(tra parentesi i Punteggi del Lupo delle foreste)

Coraggio	9(10)	Attacco	9(11)
Energia Vitale	15(20)	Parata	4(6)
Protezione	2(3)	Impatto	1D6+1 (1D6+3)
Velocità	12(12)	Resistenza	80(80)

Classe 6(10)

Informazioni particolari:
I Lupi delle foreste sono molto intelligenti, si dice che abbiano elaborato un proprio linguaggio. Tutti i Lupi cacciano in branchi, solitamente guidati da un maschio esperto, ma molte volte anche da una femmina di particolare ferocia.

Essendo carnivori, attaccano di preferenza gli Umani e prede simili. Temono, come quasi tutte le bestie, il fuoco (ma i Lupi delle foreste fanno eccezione) e perciò i Personaggi possono facilmente difendersi con un fuoco da campo. I Lupi non sono animali molto coraggiosi, e si può contare sul fatto che un Lupo isolato non assalirà mai un gruppo di Personaggi.

Il Lupo nel gioco:
I Lupi possono essere impiegati dal Narratore in svariati modi. Però non si addentrano in caverne, grotte o in luoghi comunque chiusi.

Lupo Mannaro

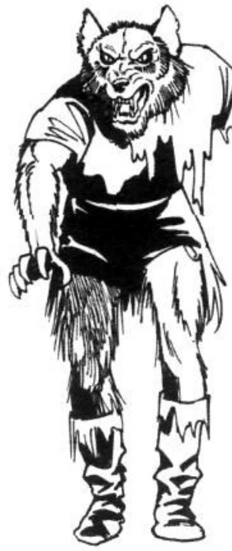
Informazioni generali:
I Lupi Mannari sono in realtà dei Licantropi, e sono creature mutanti. La licantropia è una malattia che colpisce tutti quelli che sono stati morsi da un Licantropo. Ad ogni luna piena la vittima del Licantropo si trasforma in Lupo Mannaro: la pelle si ricopre di una pelliccia di lupo e i tratti del volto assumono le sembianze del muso di un grosso lupo. Un Lupo Mannaro di questo genere dispone di una dentatura spaventosa, di un'energia sovrumana e di una ferocia senza uguali.
I Lupi Mannari non sono legati a un determinato clima, e quindi se ne possono incontrare ovunque.

Punteggio:

Coraggio	15	Attacco	9
Energia Vitale	35	Parata	8
Protezione	2	Impatto	1D6+2
Velocità	9	Resistenza	40

Classe 18

Informazioni particolari:
Il Personaggio che viene morso da un Lupo Mannaro subisce dei Punti di Ferita, e si trasforma a sua volta in un Licantropo, destinato a tramutarsi in una belva mostruosa ad ogni luna piena. Col passar del tempo l'aspetto di un Licantropo si trasforma in maniera permanente: gli occhi assumono un colorito giallastro e tutto il corpo si copre di un fitto pelame; anche la forma del cranio si fa simile a quella della testa di un lupo.
Un Lupo Mannaro si affronta con armi d'argento o con la magia. Se si dispone della speciale arma d'argento, nota come «ammazzalupi», basta un colpo ben assestato per mandare all'altro mondo la bestiaccia.
Le ferite da morso di Licantropo possono essere curate grazie ad una pozione magica. Ma per prevenire la metamorfosi periodica della vittima in Lupo Mannaro occorre una magia molto potente.



Il Lupo Mannaro nel gioco:
Durante la Notte del Lupo il Licantropo è una belva assetata di sangue che aggredisce qualsiasi creatura vivente. Al Narratore spetta di avvisare i giocatori quando sta per comparire un Lupo Mannaro, dato che altrimenti lo potrebbero scambiare per un lupo comune. E ciò, viste le possibili spaventose conseguenze, non sarebbe opportuno.

Maru

Informazioni generali:
I Maru sono di casa in tutte le zone palustri di Atlantide, e il loro aspetto tradisce subito la loro appartenenza ai rettili predatori. Camminano eretti e hanno gli arti superiori relativamente poco sviluppati, a differenza di quelli inferiori che sono molto potenti, come la coda, su cui si appoggiano per stare eretti. La pelle non è tanto spessa come sembra, e perciò questi intelligenti rettili si proteggono con corazze di cuoio o di ferro.

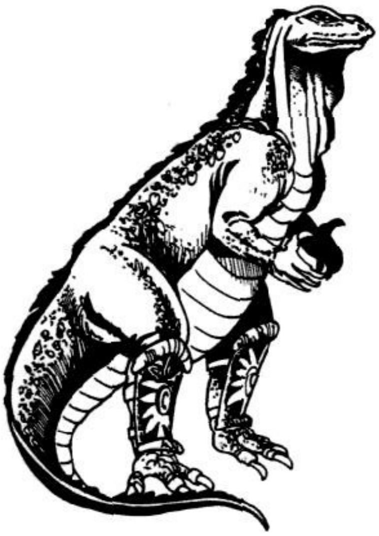
Punteggio:

Coraggio	18	Attacco	9
Energia Vitale	25	Parata	8
Protezione	5	Impatto (*arma*)	1D6+4
		(*morso*)	2D6+2
Velocità	TabVel 1	Resistenza	30

Classe 20

Informazioni particolari:
I Maru sono creature intelligenti, e per questa ragione vengono spesso impiegati come guardie o soldati da malintenzionati. Le loro armature (che comprendono gli schinieri a protezione degli arti inferiori) lasciano libere le zampe, che i Maru possono impiegare come armi di offesa e difesa (1D6+3).

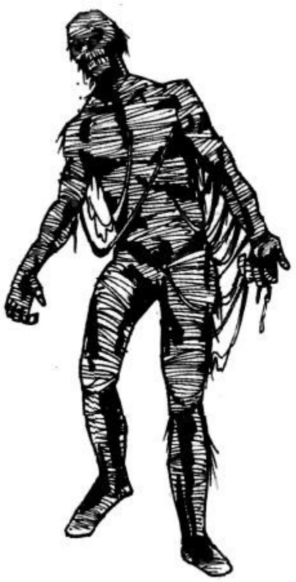
I Maru sono animali molto aggressivi e feroci. Dopo un po' che combattono (1D6 Scontri) divengono preda di una sete di sangue che dà loro straordinarie energie ed una certa insensibilità al dolore, ma d'altra parte li rende preda di una cieca insensatezza nel menar colpi senza criterio. Mentre normalmente possono lanciare solo un Attacco per Scontro, quando sono infuriati lanciano tre Attacchi: un morso, una zampata e un fendente con l'arma di cui dispongono. Vanno dimezzati invece i corrispondenti Punteggi per Attacco e Parata.



I Maru e il loro ambiente:
I Maru vengono generalmente impiegati come soldati e mercenari, ma solo da malfattori e delinquenti. Sono molto temuti, poiché uccidono per il gusto di farlo. Ma se un giocatore mantiene la calma e riflette prima di agire, ha di solito buone probabilità di avere la meglio su di un Maru in preda al furore del sangue.

Mummia

Informazioni generali:
Le Mummie sono cadaveri richiamati in vita da potenti Maghi; una Mummia ha l'aspetto di un cadavere di cui sia stata prevenuta la putrefazione con balsami e bende. Sono alte da 1 metro e 80 a 2 metri e compaiono di solito nelle vicinanze di cimiteri, catacombe e cripte. È possibile incontrare queste creature in qualsiasi regione di Atlantide.



Punteggio:

Coraggio	12	Attacco	7
Energia Vitale	35	Parata	7
Protezione	2*	Impatto	1D6+4
Velocità	2	Resistenza	1000

Classe 22

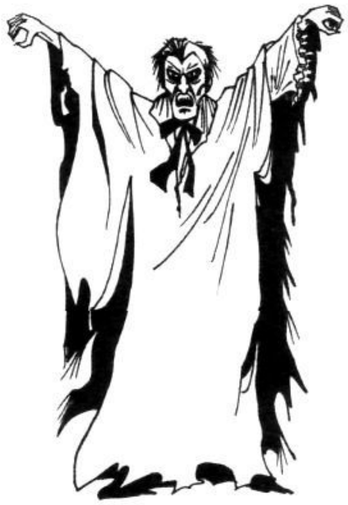
* Le armi normali non hanno efficacia contro una Mummia.

Informazioni particolari:
Le Mummie sono fortissime e possono essere battute solo mediante il fuoco o le armi magiche, ammesso naturalmente che il Personaggio abbia dimostrato, superando una Prova di Coraggio, di poter sostenere l'orrore di quella vista. Le Mummie temono il fuoco e la luce del giorno. Non è possibile combatterle per mezzo di armi convenzionali, ma bastano spesso uno o due Impatti con una fiaccola ardente per mettere in fuga una Mummia.

La Mummia nel gioco:
Dato che accade molto raramente che un potente Mago si dia la pena di richiamare in vita un cadavere, è molto raro incontrare una Mummia, e non accade praticamente mai di vederne piú d'una alla volta. D'altra parte può succedere di imbattersi in tale spiacevole sorpresa quasi dovunque in Atlantide. Le Mummie escono all'aperto solo di notte, giacché la luce del giorno le riduce in polvere. Per lo più si incontrano all'interno di caverne, antri o cripte. Una Mummia può fare da pericoloso guardiano di tesori. Non c'è da aspettarsi che queste creature abbiano reazioni intelligenti o anche solo di buon senso. Non sanno che cosa sia la paura e combattono implacabilmente anche contro avversari più forti.

Nosferatu

Informazioni generali:
Nulla si sa sull'origine dei primi Nosferatu di Atlantide. Si suppone che da qualche parte, nella regione di Brabak, sia stata attuata con mezzi di magia un'unione tra un pipistrello gigante e un Umano. Sta di fatto che i primi Nosferatu furono visti nei pressi di Brabak: da allora si sono propagati per tutto il Continente. Escono dai loro nascondigli solamente di notte, perché la luce del giorno è per loro letale. Di solito indossano un lungo mantello grigio o nero, e hanno canini lunghi e acuminati.



Punteggio:

Coraggio	5	Attacco	15
Energia Vitale	20*	Parata	6
Protezione	1	Impatto	2D6
Velocità	8	Resistenza	30

Classe 20

* Un Nosferatu la cui Energia Vitale raggiunga lo 0 non è morto: dopo un breve svenimento si riprende con 20 Punti di Energia Vitale.

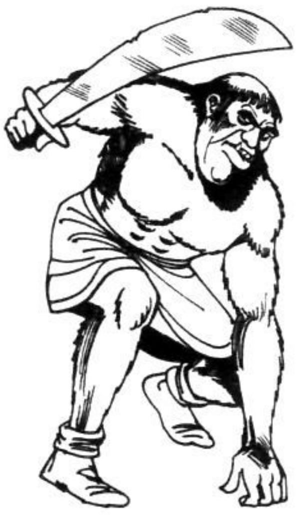
Informazioni particolari:
I Nosferatu sono in grado di impiegare tutte le armi conosciute. In combattimento tuttavia mirano più che altro a ridurre all'impotenza l'avversario senza però ucciderlo, perché in fin dei conti quello che a loro piace di più è il sangue caldo delle loro vittime ancora vive, succhiato preferibilmente dalla vena giugulare. Aglio e croci sembrano non avere effetto sui Nosferatu di Atlantide, che tuttavia muoiono quando vien loro conficcato un paletto di legno nel cuore.

Il Nosferatu nel gioco:
Il Narratore deve fare attenzione a introdurre i Nosferatu solamente di notte o nel buio di un sotterraneo, poiché queste creature rifuggono dalla luce del sole.
Comunque la luce di una candela o di una fiaccola non è sufficiente a intimorirli.

Orco

Gli Orchi, mostri bipedi dall'aspetto simile a quello umano, sono parenti dei Goblin, ma si distinguono da questi per la grandezza e la ferocia. L'Orco medio è fornito di mediocre intelligenza, ma di spalle massicce e muscolose; lo si riconosce dalla fronte sfuggente, dal collo corto e tozzo e dal pelame fitto, di colore dal bruno scuro al nero azzurro, che ricopre tutto il corpo.
L'Orco è descritto in tutti i particolari nell'*Introduzione all'Avventura Fantastica,* al par. *15.1.*, perciò qui è sufficiente riportare il suo *Punteggio*:

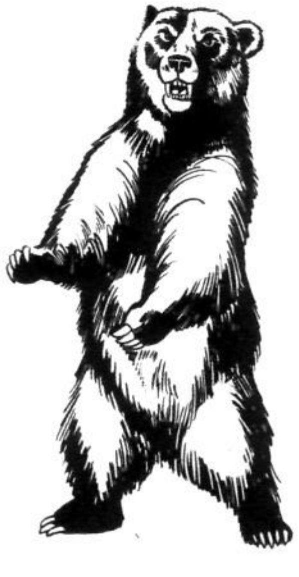
Coraggio	8	Attacco	11
Energia Vitale	3D6+5(15)	Parata	7
Velocità	TabVel 1	Resistenza	30



Protezione a seconda dell'armatura (2)
Impatto a seconda dell'armamento (1D6+4)
Classe 10

Orso delle Caverne

Informazioni generali:
L'Orso delle Caverne è considerato una delle più grandi specie ursine di Atlantide. Nella posizione eretta raggiunge facilmente un'altezza di 3 metri, e può pesare fino a 5 quintali; lo si riconosce dalla pelliccia grigia e assai folta e dai grandi occhi, sensibili alla luce.
L'Orso delle Caverne vive quasi esclusivamente in caverne sotterranee. La sua folta pelliccia lo protegge dai climi più rigidi, e perciò mal sopporta le elevate temperature delle regioni meridionali di Atlantide. Nel deserto e nelle regioni tropicali non è stato finora avvistato alcun esemplare di questa specie. Nelle regioni settentrionali e nella zona temperata è invece relativamente frequente.



Punteggio:

Coraggio	12	Attacco	8
Energia Vitale	50	Parata	7
Protezione	2	Impatto	2 × 2D6
Velocità	7	Resistenza	50

Classe 20

Informazioni particolari:
L'Orso delle Caverne è onnivoro, ma non eccessivamente aggressivo. Tuttavia se viene provocato diventa un avversario temibile. Le sue zampate sono devastanti.
Se ad un Orso delle Caverne tocca, per via del suo Punteggio di Coraggio, il primo Attacco, il Narratore può esigere dal Personaggio attaccato una Prova di Coraggio per stabilire se questi, alla vista dell'Orso eretto in tutta la sua altezza non venga messo in fuga.

L'Orso delle Caverne nel gioco:
L'Orso delle Caverne è un animale solitario. Perciò il Narratore dovrebbe impiegare sempre un solo Orso delle Caverne alla volta.
Normalmente un Orso delle Caverne non aggredirà il Personaggio spontaneamente.
Quindi se i Personaggi si comportano con calma e ragionevolezza possono evitare il combattimento.

Pantera delle Caverne

Informazioni generali:
Le Pantere delle Caverne sono le sole belve che si possano incontrare negli antri e nelle grotte sotterranee. Il loro manto è costituito da una pelliccia molto scura o addirittura nera, molto fitta ma ispida e setolosa e quindi non molto pregiata sui mercati di Atlantide. I grandi occhi di queste belve sono particolarmente adatti all'ambiente in cui vivono, e permettono loro di vedere anche nell'oscurità più completa. Le Pantere delle Caverne raggiungono un peso che varia dai 100 ai 150 chilogrammi pur conservando una corporatu-

ra molto snella e slanciata. Dato l'ambiente in cui vivono, non risentono delle variazioni climatiche, ed è possibile incontrarle in tutte le caverne di Atlantide.

Punteggio:

Coraggio	10	Attacco	11
Energia Vitale	2D6+10(17)	Parata	5
Protezione	1	Velocità	15
Impatto (*zanne*)	1D6+2	Resistenza	30
(*artigli*)	1D6+1		

Classe 15

Informazioni particolari:
La Pantera delle Caverne si ciba normalmente di ratti, di cui c'è grande abbondanza nella maggior parte degli antri sotterranei, ma sbrana volentieri qualche Orco o qualche Goblin di tanto in tanto. Questo sembrerebbe rendere notevolmente simpatica la belva delle caverne; se non che gli Umani e soprattutto i Nani rappresentano una vera leccornia per la Pantera delle Caverne: non appena ne avverte la presenza si avvicina presa dalla bramosia e da una fame insaziabile. Non osa tuttavia assalire un intero gruppo di Avventurieri, anche se è capace di lanciarsi su alcuni Personaggi all'interno del gruppo. La Pantera delle Caverne lancia due Attacchi per ogni Scontro: uno con le fauci e l'altro con gli artigli delle zampe anteriori. Entrambi gli Attacchi sono rivolti sempre contro il medesimo avversario.

La Pantera delle Caverne nel gioco:
La Pantera delle Caverne è un animale dotato di abbastanza intelligenza per non aggredire da sola un gruppo di Personaggi. Se il combattimento si mette male per la Pantera, questa se la batterà. A tale proposito bisogna tener presente che queste belve conoscono bene il sistema delle caverne sotterranee.

Piraña

Informazioni generali:
I Piraña sono piccoli pesci d'acqua dolce forniti di una dentatura straordinariamente affilata; vivono in branco. Prediligono i climi e le acque temperate e si trovano perciò in quasi tutti i fiumi delle regioni meridionali di Atlantide.

Punteggio:

Coraggio	15	Attacco	10
Energia Vitale	2	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6
Velocità	2	Resistenza	10

Classe 3

Informazioni particolari:
I Piraña compaiono sempre in branco e sono quindi molto pericolosi. Il Narratore lancia il dado a 20 facce: il risultato ottenuto equivale al numero dei Piraña.
Un combattimento con dei Piraña è sempre duro, e certo non è mai consigliabile. Dato che i Piraña sono bersagli molto difficili da colpire in acqua, i Personaggi devono aggiungere un 4 al risultato del loro lancio di Attacco contro i pesci.

Il Piraña nel gioco:
A causa della loro pericolosità i Piraña non dovrebbero comparire troppo di frequente nel corso dell'avventura. D'altro canto vi sono infinite possibilità di impiegare questi piccoli mostri, visto che può succedere di incontrarli anche in acque sotterranee. Immagina un ruscello sotterraneo così poco profondo che i Personaggi riescano ad attraversarlo una prima volta a guado senza particolari problemi. Al ritorno il ruscello improvvisamente brulica di Piraña, e diventa quindi un ostacolo insormontabile.

Ragno delle Foreste

Informazioni generali:
Si tratta di una specie di ragni giganti. Il solo corpo di un Ragno delle Foreste può misurare da 0,5 a 1 metro, e l'animale può pesare più di 50 chilogrammi. Questi ragni vivono nelle foreste dell'Atlantide settentrionale. Un tempo erano molto frequenti anche nella zona temperata, ma man mano che quelle regioni si andavano popolando di città e villaggi i Ragni delle Foreste sono scomparsi. Non si trovano nelle regioni tropicali.

Punteggio:

Coraggio	7	Attacco	9
Energia Vitale	18	Parata	0
Protezione	1	Impatto	1D6+1
Velocità	3	Resistenza	15

Classe 8

Informazioni particolari:
I Ragni delle Foreste tessono le loro ragnatele tra i fusti degli alberi, per poi rimanere in agguato sulla ragnatela stessa o nelle vicinanze; non appena la vittima si impiglia nella trappola, le balzano addosso. Chi si sia impigliato nella ragnatela di un Ragno delle Foreste, per liberarsi deve affrontare una Prova di Abilità. Se questa prima Prova non riesce la vittima è esposta all'Attacco del Ragno, e deve combattere nell'impaccio di quella rete appiccicosa che la priva di 2 Punti di Attacco e di 2 Punti di Parata. Se per uno Scontro rinuncia a Attacco e Parata può tentare di liberarsi, affrontando una Prova di Abilità + 1. Qualora anche il secondo tentativo di liberarsi fallisse, dovrà affrontare una Prova di Abilità + 2, ecc. ecc.

Il Ragno delle Foreste nel gioco:
Questa specie di Ragni è molto comune, e spesso si trovano molti Ragni che vivono poco distanti l'uno dall'altro. Se un Personaggio rimane preso nella rete può capitare che il Ragno chiami in soccorso dei suoi simili.

Ratto

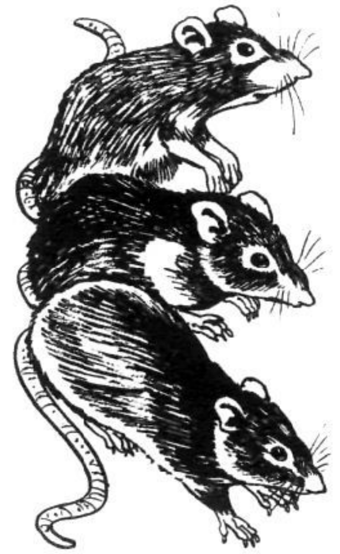
Informazioni generali:
I Ratti sono roditori molto diffusi, e costituiscono una vera piaga in molte regioni di Atlantide. Un Ratto può raggiungere fino a 40 cm di lunghezza; il suo pelo è nero, grigio, marrone o più raramente bianco.
Ancora più pericolosi dei normali Ratti domestici e di chiavica sono i temibili Ratti-lupo, lunghi fino a 60 cm. Anch'essi, come i loro cugini di minori dimensioni, si annidano nei granai, nelle caverne, nelle costruzioni diroccate e nei cimiteri.

Punteggio:*

Coraggio	10/11	Attacco	5/7
Energia Vitale	3/5	Parata	0/0
Protezione	0/0	Impatto**	2/3
Velocità	4/6	Resistenza	20/30

Classe 2/4

* I numeri dopo la barra corrispondono al Punteggio di un Ratto-lupo.
** I Punti di Impatto sono fissi e vengono sottratti direttamente all'Energia Vitale dell'avversario.



Informazioni particolari:
Tanto i Ratti comuni quanto i Ratti-lupo non si mostrano mai da soli, ma sempre in branchi che possono comprendere più di una dozzina di animali.
Il Narratore lanci 1D20 per stabilire quanti sono i Ratti in cui si imbattono i Personaggi.
Normalmente i Ratti non sono particolarmente coraggiosi, e quando incontrano qualcuno (tanto più se un Personaggio) la loro prima reazione è di scappare.

I Ratti nel gioco:
I Ratti possono comparire ovunque, e perciò sono adattissimi a completare uno scenario.
Non è necessario che si giunga ad uno Scontro con loro, se mai possono far sì che l'attenzione dei giocatori sia distratta dalla loro presenza. Un rumore sospetto in un angolo buio, o un improvviso squittire metteranno all'erta Personaggi troppo frettolosi, che preoccupandosi allora della presenza dei Ratti trascureranno il vero pericolo. I Ratti diventano pericolosi solo se si sentono minacciati o privati di una via di scampo: allora attaccano senza esitare anche avversari molto più grandi di loro.

Salamandro

Informazioni generali:
Il Salamandro è sostanzialmente una creatura di tipo umanoide, che cioè per il suo aspetto presenta una fisionomia di tipo umano ma con vistosi caratteri propri dei rettili, come ad esempio la

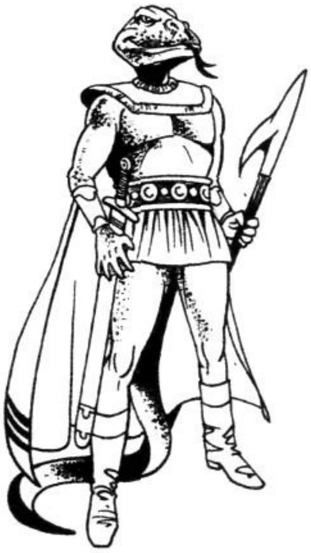
forte e lunga coda, che può impiegare come un'arma. Tipiche dei rettili sono anche le membrane tra le dita dei piedi (munite di artigli) e la pelle di colore verde, coperta di scaglie cornee. In tutto e per tutto umana è invece la testa di queste creature, per quanto presenti una forma allungata e appuntita. Una volta che ci si sia abituati al loro aspetto, si può persino cogliere una certa eleganza sia nel modo di muoversi dei Salamandri che nelle loro corporature snelle e ben proporzionate.

I Salamandri sono creature anfibie e perciò si possono incontrare in prossimità dell'acqua. Esistono Salamandri marini, che vivono sempre in vicinanza della costa, e Salamandri d'acqua dolce, che non si allontanano mai dai fiumi.

Punteggio:

Coraggio	7	Attacco	8
Energia Vitale	15	Parata	7
Protezione	3	Impatto	1D6+2
Velocità	3/TabVel 2	Resistenza	40

Classe 7



Informazioni particolari:

I Salamandri sono esseri intelligenti, e anche in questo simili agli uomini. La loro arma preferita è l'arpione o la lancia, che sanno usare da provetti lanciatori. Sanno tuttavia impiegare benissimo anche altre armi.

Il Salamandro nel gioco:

Di norma i Salamandri compaiono in gruppi. Può capitare che vengano assoldati in qualità di scagnozzi da qualche malintenzionato, ma possono anche costituire semplicemente un gruppo di abitanti di Atlantide in cui i Personaggi «casualmente» s'imbattono.

Il Narratore dovrebbe sempre tener conto del fatto che si tratta di esseri intelligenti; può condurli praticamente allo stesso modo di esseri umani.

Sanguisuga

Informazioni generali:

Queste mignatte, nere e lunghe fino a 20 centimetri circa, vivono in molti acquitrini e specchi d'acqua dell'Atlantide centrale.

Nel Settentrione non ce ne sono e il Personaggio è al sicuro dalle Sanguisughe.

Punteggio:

Coraggio	–	Attacco	4
Energia Vitale	2	Parata	0
Protezione	0	Impatto	4PFer
Velocità	0	Resistenza	0

Classe 1

Informazioni particolari:

Una Sanguisuga che riesca a portare a compimento il suo Attacco si è attaccata in un punto scoperto della pelle del Personaggio. Quest'ultimo può lasciarla stare e subire 4 Punti di Ferita oppure strapparla via a forza. In questo caso il Personaggio si procura 1D6 Punti di Ferita. Le Sanguisughe possono esser rese innocue mediante numerosi incantesimi, ma anche in questo caso provocano 2 Punti di Ferita.

La Sanguisuga nel gioco:

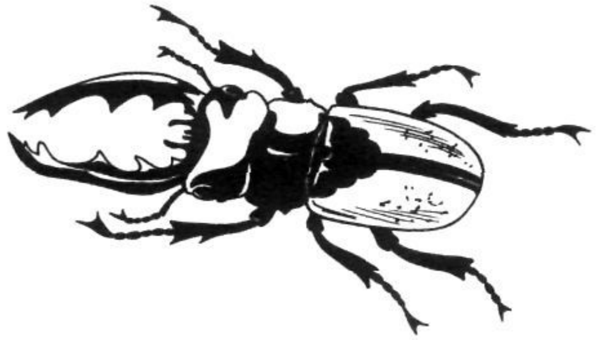
Questa piccola bestiaccia offre illimitate possibilità d'impiego.

Scarabeo Gigante

Informazioni generali:

Si tratta di una varietà di proporzioni gigantesche del ben noto scarabeo comune. Lo Scarabeo Gigante raggiunge una lunghezza di 1,5 metri e vive in caverne sotterranee, nei boschi, o in sistemi di grotte e caverne.

Preferisce i climi freschi e perciò vive solo nella metà settentrionale di Atlantide.



Punteggio:

Coraggio	13	Attacco	8
Energia Vitale	40	Parata	7
Protezione	5	Impatto	1D6+1 (*per ciascuna tenaglia*)
Velocità	3	Resistenza	30

Classe 18

Informazioni particolari:
Lo Scarabeo Gigante si ciba di piccoli rettili e mammiferi, ma spesso fa incursioni devastanti nei campi di cereali e di rape dei contadini di Atlantide.
Si dice che la carne dello Scarabeo Gigante sia, oltre che commestibile, saporita. In alcune regioni viene allevato come bestia da stalla.

Lo Scarabeo Gigante nel gioco:
In campo aperto preferisce evitare il cammino degli Umani, ma se attaccato è capace di battersi come una furia con le sue possenti tenaglie.
A causa della spessa corazza di chitina che lo riveste, questo animale non è facile da domare.

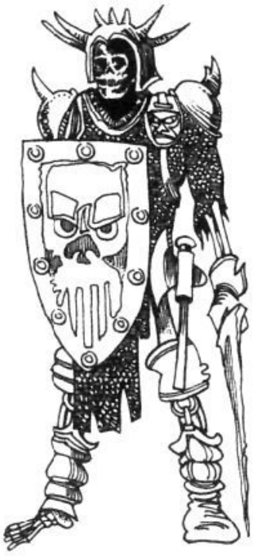
Scheletro

Informazioni generali:
Gli Scheletri sono creature animate per virtù di magia, costituite dalle ossa di esseri umanoidi (per lo più Umani). Come gli Zombi e le Mummie anche gli Scheletri devono essere richiamati in vita da un potente Mago, di cui sono al servizio. Se l'incantesimo che li anima vien meno, si dissolvono a poco a poco in polvere sottilissima.
Gli Scheletri si incontrano anzitutto in prossimità di cripte o di ossari. Spesso sono vestiti o indossano armature, cosicché nell'oscurità non è possibile riconoscere subito la loro vera natura.

Punteggio:

Coraggio	12	Attacco	7
Energia Vitale	15	Parata	7
Protezione	a seconda dell'armatura (3)	Impatto	a seconda dell'armamento (1D6+3)
Velocità	4	Resistenza	1000

Classe 15

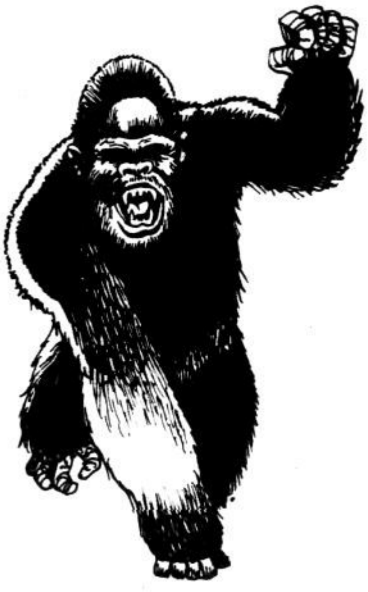


Informazioni particolari:
La Protezione è variabile e dipende dall'armatura che lo Scheletro indossa: il Punteggio indicato è un valore medio. Anche i Punti di Impatto possono variare, se viene impiegata una determinata arma.

Lo Scheletro nel gioco:
Gli Scheletri non dispongono di volontà propria. Perciò combattono implacabilmente sino alla propria distruzione. I Personaggi dovrebbero se possibile evitarli, tentando piuttosto di scovare il loro padrone e di renderlo incapace di nuocere.

Scimmia Gigante

Informazioni generali:
Così come esistono i Giganti, che non sono altro che Umani di una stirpe di mostruose proporzioni, le particolari caratteristiche di Atlantide hanno fatto sì che vi si sviluppassero alcune specie di scimmie gigantesche. Questi primati raggiungono



un'altezza di 4 metri, e pesano fino a una tonnellata. Si dice che siano talmente forti da poter sradicare gli alberi. La fitta pelliccia che li ricopre è bruno scura o nera. Un tempo le Scimmie Giganti vivevano in tutta Atlantide, ma ai giorni nostri si sono ritirate nelle foreste. Vivono numerose nelle foreste vergini dell'Atlantide meridionale; nelle altre foreste invece ci sono soltanto esemplari isolati.

Punteggio:

Coraggio	15	Attacco	8
Energia Vitale	40	Parata	6
Protezione	2	Impatto	3D6+2
Velocità	7	Resistenza	20

Classe 30

Informazioni particolari:
Le Scimmie Giganti non sono intelligenti come gli uomini, ma è possibile capirsi con loro su argomenti abbastanza semplici. In alcune corti di Atlantide si tengono degli esemplari femmina come attrazione e divertimento. Con i maschi ciò non è possibile, a causa delle esplosioni di collera a cui vanno soggetti.

Le Scimmie Giganti e il loro ambiente:
Si può evitare di combattere con le Scimmie Giganti a condizione che i Personaggi si comportino con prudenza. La possibilità di compiere con loro delle semplici conversazioni permette talora di ricavarne informazioni molto utili. Spesso le Scimmie vengono utilizzate da ogni genere di bricconi e messe a guardia di porte e passaggi. Malgrado ciò i Personaggi possono riuscire a trattare con loro.
Se occorre combattere, le Scimmie Giganti lo fanno solitamente con le sole zampe, ma può anche capitare che si servano di lunghi e pesanti randelli.

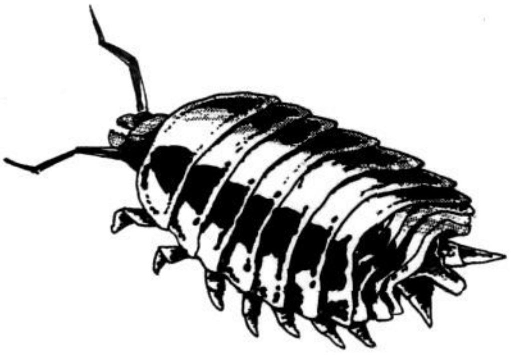
Scolopendra Mortuaria

Informazioni generali:
La Scolopendra Mortuaria è una rara specie di Scolopendra che vive nelle cantine umide e nelle costruzioni diroccate. Può capitare di incontrarla anche nei cimiteri e nei sotterranei. È diffusa in tutto il continente di Atlantide. Le Scolopendre Mortuarie misurano da un metro e mezzo a due metri e mezzo in lunghezza, e sono alte al dorso fino a un metro e venti centimetri. Si tratta di una specie che si nutre fondamentalmente di carogne, ma non disdegna il nutrimento vivente; ha numerose zampe lunghe circa cinquanta centimetri.
Chele e robuste mandibole sono le sue armi naturali, e una sottile corazza di chitina funge da protezione del corpo.

Punteggio:

Coraggio	9	Attacco	11
Energia Vitale	30	Parata	5
Protezione	3	Impatto	1D6+3
Velocità	4	Resistenza	30

Classe 13



Informazioni particolari:
La Scolopendra Mortuaria può correre e muoversi con straordinaria sveltezza; non è molto aggressiva ma assale gli avversari alle spalle e consi-

dera possibile preda tutto ciò che è più piccolo di lei. Procura ferite con le chele, che usa anche per parare i colpi dell'avversario.

La Scolopendra Mortuaria nel gioco:
Ai Personaggi può capitare di imbattersi in una Scolopendra in qualsiasi sotterraneo o caverna. In tal caso essa non è l'avversario principale, ma serve a movimentare e caratterizzare maggiormente lo scenario. Di solito conosce talmente bene il proprio territorio che può fuggire se il combattimento non volge a suo favore. Se inseguita, cercherà di guidare i propri inseguitori in qualche punto pericoloso del sotterraneo, per poi sparire improvvisamente non si sa dove. I Personaggi così seminati possono essere minacciati da un altro e ben più pericoloso mostro, oppure ad esempio trovarsi in una galleria il cui crollo è imminente. La Scolopendra Mortuaria teme la luce e il fuoco vivo.

Scorpione Codagialla

Informazioni generali:
Lo Scorpione Codagialla è provvisto di un pungiglione velenoso al termine della coda. Gli esemplari più grandi misurano al più 10 centimetri. Vive esclusivamente nelle foreste vergini dell'Atlantide meridionale.

Punteggio:

Coraggio	7	Attacco	12
Energia Vitale	2	Parata	0
Protezione	0	Impatto (*pungiglione*)	1D6
		(*veleno*)	3D6
Velocità	2	Resistenza	10

Classe 5

Informazioni particolari:
Lo Scorpione Codagialla è molto velenoso. Se ha punto l'avversario occorre controllare se il veleno è entrato in circolo. Si lancia un dado: se esce un numero pari il Personaggio subisce gli effetti del veleno, che gli provocano 3D6 Punti di Ferita.

Lo Scorpione Codagialla nel gioco:
Questo animale non attacca mai spontaneamente i Personaggi; ma disturbato nella sua tana punge iniettando il veleno e poi scappa immediatamente in cerca di un nascondiglio. Grazie alla sua colorazione mimetica, la cosa gli riesce facilmente.

Serpente a sonagli

Informazioni generali:
Il Serpente a sonagli è un serpente velenoso; raggiunge fino a 3 metri di lunghezza e presenta un colore grigio scuro, poco appariscente. La sua caratteristica è di avere la fine della coda munita di alcuni anelli cornei che costituiscono i sonagli dai quali prende il nome. È molto diffuso nel Deserto di Khomù, ma si trova anche nella steppa del Settentrione e nella zona temperata del centro Atlantide.

Punteggio:

Coraggio	9	Attacco	12
Energia Vitale	10	Parata	0
Protezione	0	Impatto (*denti*)	1D6+2
		(*veleno*)	2D6
Velocità	4	Resistenza	15

Classe 8

Informazioni particolari:
Il morso di questo serpente è velenosissimo. Se i suoi denti arrivano a perforare l'armatura protettiva del Personaggio e a infliggergli dei Punti di Ferita, bisogna stabilire se il Personaggio in questione è stato avvelenato. Si lancia un dado, e se esce un numero pari il veleno è entrato in circolo, provocando l'ulteriore perdita di 2D6 Punti di Ferita.

Il Serpente a sonagli nel gioco:
Il Serpente a sonagli aggredisce spontaneamente ma si fa notare col minaccioso crepitìo dei suoi sonagli. Se i Personaggi si ritirano il combattimento è evitato.

Sfinge

Informazioni generali:
La Sfinge è una creatura frutto di combinazione tra animale e donna: la testa e il petto scoperto hanno fattezze di donna, mentre la metà inferiore del corpo è di leonessa. Le sue dimensioni sono enormi: solo la testa raggiunge spesso l'altezza di un Avventuriero adulto. Si tratta di un mostro molto, molto raro: i pochi esemplari esistenti di questa specie vivono nell'Atlantide meridionale, nelle zone a clima più torrido, prevalentemente sul bordo del Deserto di Khomù e lungo la costa orientale.

Punteggio:
Non sono necessari dati relativi al Punteggio.

Informazioni particolari:
La Sfinge è forse il più enigmatico dei mostri; nessun abitante di Atlantide è finora riuscito a comprendere la sua natura. Sta immobile e silenziosa sulla sua roccia, e i suoi bellissimi e grandi occhi guardano fissi dinanzi a sé, nel vuoto. Sembra completamente disinteressata al corso degli eventi e al destino degli uomini. Il suo sapere è insondabile: sa ogni cosa e conosce tutta la storia di Atlantide, ogni avvenimento passato e futuro, e tutti i misteri dell'Universo.
Spesso i Personaggi si mettono in marcia sul lungo e durissimo cammino in cerca della Sfinge per implorare da lei un consiglio o un responso a importanti interrogativi. Ma è impossibile prevedere quale sarà la sua reazione; altrettanto incerto è se la Sfinge si lasci persuadere mediante doni e offerte. Qualche volta tace, qualche altra parla, e le sue parole sono limpide e cristalline. Ma qualche volta le sue parole sono enigmatiche come il suo sguardo, ed è già accaduto che dei Personaggi siano stati colti da una profonda e incurabile melancolia dinanzi alle sue pupille senza fondo, sentendo le sue labbra sussurrare parole che nascondono misteri indecifrabili.

La Sfinge nel gioco:
Dato che la Sfinge è un mostro che non combatte né può essere combattuto, non ha un Punteggio di combattimento. Il Narratore può inserirla in un'avventura ogni qual volta si tratti di risolvere un compito difficile. Potrà richiedere ai Personaggi una Prova di Fascino per stabilire se la Sfinge risponde o meno.
Però può anche essere la figura centrale di uno scenario concepito in modo che le sue risposte oscure e frammentarie assumano sempre più chiaramente i contorni di un tutto afferrabile e conseguente.

Spiriti Elementali

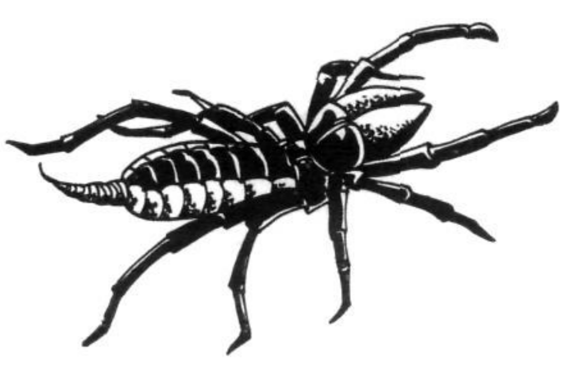
Informazioni generali:
L'uomo di Atlantide conosce sei Elementi: Fuoco, Acqua, Aria, Pietra, Humus e Neve. Ognuno di questi elementi può assumere la forma di uno Spirito. Tale forma dipende naturalmente dalla natura dello Spirito Elementale, che può presentarsi sotto aspetti molto diversi. Così lo Spirito del Fuoco può apparire in forma di fiammella saltellante oppure di salamandra ardente. Lo Spirito della Neve può dal canto suo nascondersi tanto in un singolo fiocco di neve quanto in una creatura di ghiaccio dalla sagoma umana ma di dimensioni gigantesche, e lo Spirito dell'Acqua può assumere la forma di un'onda mugghiante, di un insignificante pesciolino così come di una affascinante sirena.
Tutti gli Spiriti Elementali passano per essere pacifici e benevoli, ma nello stesso tempo piuttosto riservati, e soltanto pochi Personaggi li incontreranno mai.

Punteggi:
Nel caso degli Spiriti Elementali non sono necessari, dato che essi impiegano le loro illimitate facoltà con Forza irresistibile e perfetta Abilità.

Gli Spiriti Elementali e il loro ambiente:
Questi Spiriti intervengono nel gioco come materializzazione della volontà del Narratore. Egli può valersene soprattutto come via d'uscita in situazioni disperatamente aggrovigliate, ad esempio per liberare i Personaggi da un grave pericolo di cui quelli non sono responsabili, ma anche per porre un freno a Personaggi decisamente un po' arroganti.
In questi casi apparirà uno degli Spiriti Elementali, perché si sentirà irritato dall'andamento del gioco; eliminerà la causa della sua irritazione e si confonderà nuovamente con il proprio elemento.

Tarentola di Maraskan

Informazioni generali:
La Tarentola di Maraskan (o Gecko) è un pericoloso geconide gigante diffuso quasi esclusivamente sull'Isola di Maraskan, situata a oriente di Atlantide, e in una stretta fascia della costa im-



mediatamente antistante. Il suo corpo è giallo a puntini rossi, e la coda termina in un lungo pungiglione velenoso. Si nutre esclusivamente di vegetali.

Punteggio:

Coraggio	–*	Attacco	12
Energia Vitale	E**×5	Parata	0
Protezione	= E	Velocità	6
Impatto (*pungiglione*)	1D6+2	Resistenza	10
(*veleno*)	1D6×E		

Classe E × 5

* La categoria di Coraggio non si applica alla Tarentola, che attacca qualsiasi essere si avvicini troppo al suo raggio d'azione.
** E = Età. La pericolosità del Gecko dipende dalla sua Età.

Informazioni particolari:
La Tarentola di Maraskan si nutre esclusivamente di ovoluzzi purulenti, una specie di funghi velenosi piuttosto frequente in tutta la fascia temperata e tropicale di Atlantide. È anche per questo che la Tarentola è tanto velenosa; a ciò si aggiunga che la sua velenosità aumenta con l'età dell'animale. Se il pungiglione della Tarentola si conficca nelle carni di un Personaggio procurandogli una vera e propria ferita, il danno che ne consegue va commisurato moltiplicando il valore del lancio per l'età del Gecko. Se il pungiglione non riesce a oltrepassare l'armatura di protezione del Personaggio, il veleno non ha alcuna efficacia. Le Tarentole arrivano ad un'età di dieci anni, ma ne sono stati osservati esemplari di quattordici anni e più. Il Narratore può stabilirne egli stesso l'età o lanciare 2D6.
Le variabili del Punteggio della Tarentola di Maraskan dipendono dunque dal fatto che col passare del tempo la bestiaccia si fa sempre più pericolosa.

La Tarentola di Maraskan nel gioco:
La Tarentola di Maraskan è estremamente aggressiva; attacca tutto ciò che si muove e le pare troppo vicino (cioè a meno di 4 metri). Dato che la sua età può essere difficilmente valutata in base all'aspetto, i giocatori faranno bene a tenersi alla larga da questa pericolosa abitante delle foreste.
Un consiglio importante: non conviene a nessun Personaggio di attaccar briga con una Tarentola di Maraskan. Anche se il Personaggio riesce a parare l'Attacco, il pungiglione del mostro, rompendosi, diviene sì del tutto innocuo (un pungiglione nuovo ricresce solo dopo diversi mesi), ma nello stesso istante spruzza in ogni direzione il temibile veleno. Allora il Personaggio impegnato nel combattimento, così come tutte le persone che si trovano nelle sue immediate vicinanze devono lanciare 1D6. Se esce un 1 o un 2 il Personaggio rimane cieco per tutto il resto dell'avventura. Ciò equivale a 7 Punti in meno dai Punteggi di Attacco, Parata e Abilità. A ciò si aggiungono tutti gli scompensi che derivano da una improvvisa perdita della vista: incapacità di orientarsi, panico, ecc.
Una volta terminata l'avventura il Personaggio colpito può cercare un Guaritore o un Mago nella più vicina città, per farsi curare.
Invece di combattere contro la Tarentola di Maraskan, si farebbe meglio ad evitarne l'Attacco. A tal fine occorre superare due Prove di Abilità (una per il primo e una per il secondo Attacco; dato che il secondo Attacco non ha la stessa violenza, è sufficiente una Prova di Abilità – 3). Poi il Personaggio deve allontanarsi più presto che può dalla Tarentola stessa.

Tigre dalle zanne a sciabola

Informazioni generali:
La Tigre dalle zanne a sciabola è una specie felina enorme e pericolosissima. Raggiunge spesso i 3 metri di lunghezza e i 300 chilogrammi di peso. Ne esistono due varietà, strettamente imparentate tra loro. La prima vive nelle grandi steppe del Nord di Atlantide, mentre la seconda è una belva della giungla.

Punteggio:

Coraggio	20	Attacco	15
Energia Vitale	35	Parata	4
Protezione	1	Impatto (*morso*)	3D6+2
		(*zampata*)	1D6+4
Velocità	13(4*)	Resistenza	50

Classe 40

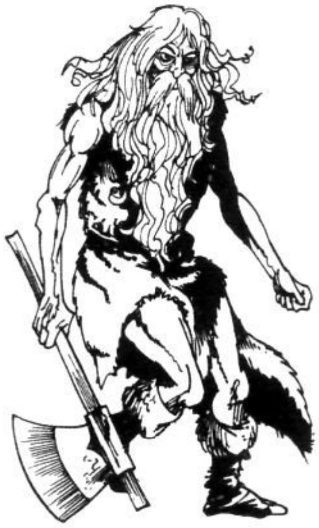
* Una Tigre che trascina un uomo si muove ad una velocità non superiore ai 4 metri al secondo.

Informazioni particolari:
La Tigre dalle zanne a sciabola controlla un ampio territorio, di cui si sente totalmente padrona. Se dei Personaggi penetrano nel suo territorio li scova e li insegue. Assale senza esitazione l'uomo, ma ha qualche timore di affrontare interi gruppi in una sola volta. Tenta semmai di aggredire un elemento di un gruppo (molto spesso l'ultimo) per abbatterlo e trascinarlo via, al sicuro.

La Tigre dalle zanne a sciabola nel gioco:
La Tigre tenta comunque di difendere il proprio territorio. Ma non per questo si getta a capofitto contro un gruppo di Personaggi: tenta sempre di assalire un singolo Personaggio che si sia allontanato dal gruppo. Quando poi gli altri Personaggi accorrono in aiuto del malcapitato, la Tigre tenta di trascinare via la sua preda. Ciò significa che si allontana più velocemente che può, senza parare gli Attacchi dei Personaggi; solo quando ha ricevuto più di 20 Punti di Ferita lascia cadere la preda. Ad ogni Turno che i Personaggi impiegano per liberare il loro compagno, questi subisce 1D6 Punti di Ferita.

Troll

I Troll occupano una posizione intermedia tra gli uomini e i Giganti. Possono raggiungere i 4 metri di altezza, e hanno la corporatura più massiccia che si possa immaginare.
Abitano spesso e volentieri nelle caverne.



Il Troll si trova descritto dettagliatamente nell'*Introduzione all'Avventura Fantastica*, al par. *15.4.*, e perciò ci limitiamo a riportare qui il suo *Punteggio*:

Coraggio	25	Attacco	10
Energia Vitale	70	Parata	8
Protezione	3	Impatto	3D6
Velocità	7	Resistenza	30

Classe 40

Uro

Informazioni generali:
Gli Uri sono bovini selvaggi che possono raggiungere un'altezza di due metri al garrese. Hanno una pelliccia bruno scura e le spalle e il collo coperti da una criniera nera e ispida. Questi animali vivono in piccoli branchi che contano da tre sino a cinque esemplari. Quando si sentono infastiditi (e ciò accade praticamente sempre, se un intruso penetra nel loro territorio), lo caricano a testa bassa con le corna possenti, le fauci schiumanti di rabbia.

Punteggio:

Coraggio	20	Attacco *	11
Energia Vitale	40	Parata	7
Protezione	2	Impatto	1D6+6
Velocità	10	Resistenza	30

Classe 20

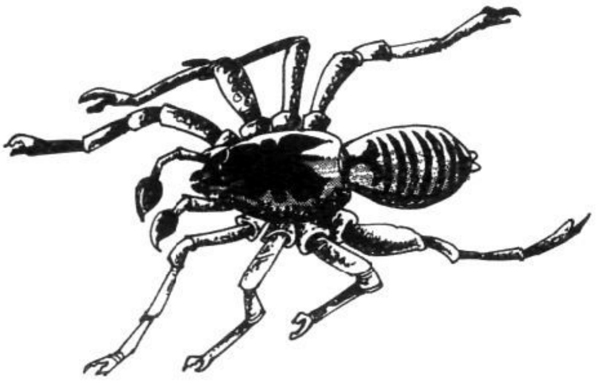
* Se si è caricati da un Uro è possibile cavarsela solo con una Prova di Abilità (il Personaggio riesce a scansare le corna dell'animale). Una Parata con le armi non ha senso.

Informazioni particolari:
Gli Uri detestano i Liocorni e li inseguono fino al completo esaurimento delle forze.

L'Uro nel gioco:
Un piccolo branco di Uri che irrompe al galoppo con rombo sordo nel sottobosco è un pittoresco diversivo in ogni avventura nella foresta. Il Narratore può decidere in qualsiasi momento che gli Uri perdono interesse per i Personaggi.
Due o tre attacchi di Uri dovrebbero bastare a render difficile la vita dei Personaggi.

Vedova Gigante

Informazioni generali:
Le Vedove Giganti costituiscono una specie piuttosto rara di ragni giganti. Il solo corpo di questi insetti misura 1,5 metri; raggiungono un peso di 150 chilogrammi. Tessono la loro ragnatela prevalentemente in grotte e fenditure della roccia, e si trovano in tutto il Continente.



Punteggio:

Coraggio	10	Attacco	8
Energia Vitale	30	Parata	0
Protezione	1	Impatto (+ *veleno*)	1D6+3
Velocità	4	Resistenza	20
		Classe 15	

Informazioni particolari:
È raro trovare una Vedova Gigante sulla sua ragnatela, perché appesantirebbe troppo la tela. Con i possenti cheliceri dell'apparato masticatorio è in grado di troncare di netto un braccio umano; a ciò si aggiunge il potente veleno paralizzante (non letale per gli Umani) che il mostro spruzza nelle ferite dell'avversario. Ad ogni Attacco riuscito del Ragno (Attacco che abbia procurato almeno 1 Punto di Ferita al Personaggio) l'avversario perde 1 Punto di Attacco, 1 di Parata e 1 di Abilità. Ma è sufficiente una notte di sonno (ammesso che il Personaggio ci arrivi!) per ricuperare il Punteggio precedente al combattimento.
Chi rimane impigliato nella tela vischiosa deve liberarsi superando una Prova di Abilità. Se la prima Prova non riesce si rende necessaria una Prova di Forza + 1. Se anche questa fallisce occorre una Prova di Abilità + 2, poiché il Personaggio si è ancor più imbrogliato nella ragnatela gigante nel tentativo di liberarsi. Se anche questa Prova fallisce è necessaria una Prova di Coraggio + 3, e se nemmeno questa riesce, una Prova di Abilità + 4, ecc. ecc.

La Vedova Gigante nel gioco:
La Vedova Gigante si nasconde in prossimità della ragnatela, e solo quando la preda si è impigliata si mostra allo scoperto. Se un Personaggio si è impigliato nella ragnatela, il Ragno la considera come sua preda, e attacca chiunque gliela voglia sottrarre. Finché il Personaggio è preso nella ragnatela può combattere, ma con una perdita di – 3 in Attacco e in Parata.

Vipera cornuta

Informazioni generali:
La Vipera cornuta è un piccolo serpente velenoso, che raggiunge una lunghezza massima di 2 metri, mentre il corpo rimane abbastanza fine da poter essere stretto in una mano. Vive di preferenza nella steppa e perciò soprattutto nel Settentrione del Continente; nel resto di Atlantide è piuttosto rara.

Punteggio:

Coraggio	6	Attacco	10
Energia Vitale	6	Parata	0
Protezione	0	Impatto (*denti*)	1D6+2
		(*veleno*)	1D20
Velocità	4	Resistenza	15
		Classe 10	

Informazioni particolari:
Il morso del serpente è velenoso. Se i denti sono arrivati a perforare l'armatura protettiva del Personaggio, occorre stabilire se quest'ultimo è stato avvelenato. Si lancia un dado, e se escono i numeri 1 o 6 il veleno è entrato in circolo, provocando 1D20 Punti di Ferita.

La Vipera cornuta nel gioco:
La Vipera cornuta non viene posta a guardia dei templi, e quindi potrà esser raro che i Personaggi debbano imbattersi in questo serpente, che per parte sua non aggredisce mai spontaneamente. Tuttavia, se minacciato, morde; esistono numerose possibilità di incontrare una Vipera cornuta al-

l'esterno, ma può anche accadere che questo serpentello si insinui in una casa attraverso una finestra socchiusa, o strisciando sotto la soglia di una porta (o che vi venga introdotto a bella posta).

Zanzara di Borbarad

Informazioni generali:
Su Atlantidè ci sono e ci sono sempre stati molti maghi e negromanti, maghi bianchi e maghi neri; Borbarad, il Signore dei Demoni, fu senz'altro il più temibile di tutti. Alcuni dei suoi incantesimi operano ancora ai nostri giorni.
Così è infatti nel caso delle zanzare lunghe come un dito che a suo tempo Borbarad allevò, munendole di un'arma soprannaturale.

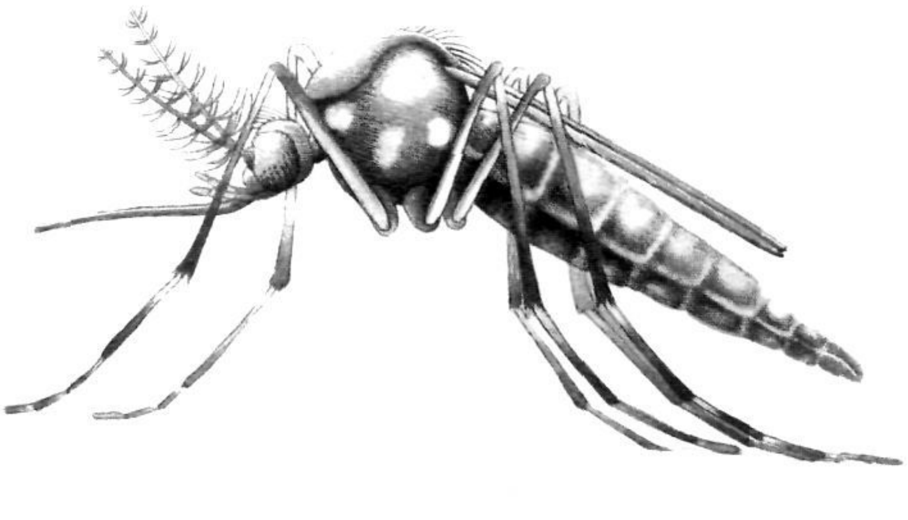
Punteggio:

Coraggio	20	Attacco	8
Energia Vitale	2	Parata	0
Protezione	0	Impatto	3PFer *(ad ogni Scontro)*
Velocità	4	Resistenza	1000

Classe 3

Informazioni particolari:
Una Zanzara che attacca con successo si posa su una zona non protetta della pelle del Personaggio e ne succhia i ricordi e le esperienze. Il Personaggio perde 3 Punti d'Avventura ad ogni Scontro per tutto il tempo per cui la Zanzara lo punge. Dopo quattro Scontri la Zanzara toglie la tromba dalla ferita e se ne vola via. Se una Zanzara di Borbarad viene schiacciata, arsa, o altrimenti ferita mentre sta pungendo, inietta nella ferita un perfido veleno che provoca 2D6 Punti di Ferita. Le Zanzare uccise con la magia *non* iniettano alcun veleno. Di norma le Zanzare di Borbarad compaiono in grandi sciami e attaccano i singoli Personaggi in numero di 2D6 per ciascun Personaggio.
Il Personaggio può abbattere la Zanzara in volo prima che si posi su di lui. Se il lancio di Attacco gli riesce, ha abbattuto una Zanzara.
Nello Scontro successivo *tutte* le Zanzare si posano sul Personaggio, tentando di pungerlo con le loro proboscidi (i loro Attacchi).
Ora il Personaggio può abbattere ad ogni Scontro *una* Zanzara senza dover lanciare. È probabile che il Personaggio abbatterà prima le Zanzare che ancora non gli hanno conficcato la proboscide nella pelle (quelle cui non è ancora riuscito il lancio d'Attacco).

La Zanzara di Borbarad nel gioco:
Questo spregevole insetto offre molte possibilità di utilizzo per il Narratore.
Non deve necessariamente limitarsi a comparire in un'avventura nelle Paludi; si possono immaginare anche situazioni in cui ad esempio i Personaggi liberano involontariamente uno sciame di Zanzare...



SEZIONE TERZA

REINHOLD H. MAI
ANDREAS BLUMENKAMP

LA CONGIURA DI GARETH

illustrato da Joachim Fortmann
tradotto da Marina Molinari

11. Antefatto

Attorno a voi risuonano le voci concitate degli scudieri e il nitrire dei cavalli. Continua ad affluire gente per il grande torneo che ogni anno si svolge alla corte imperiale di Gareth.

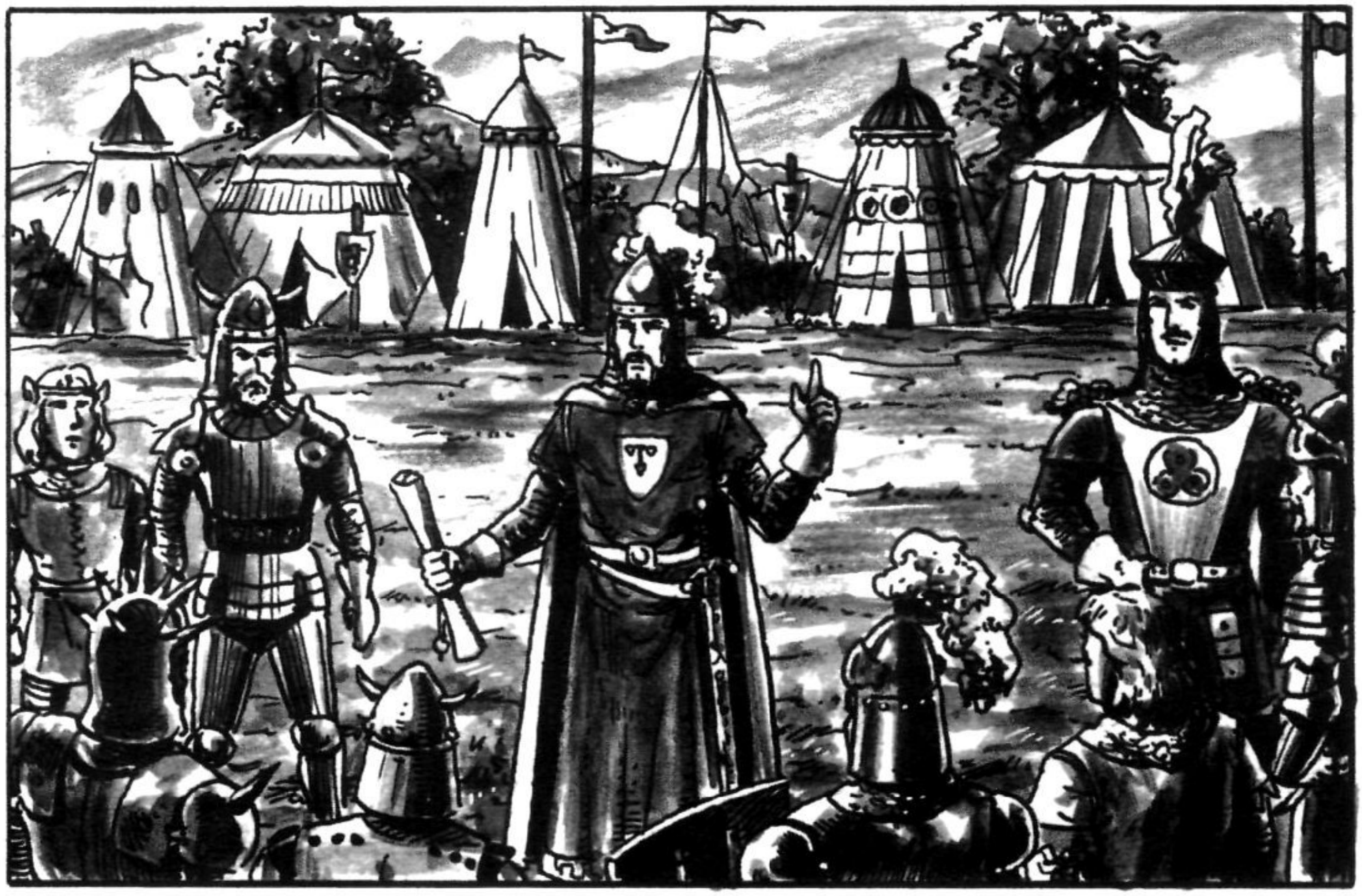
È la prima volta che prendete parte a questo grandioso evento, e sebbene siate già da due giorni nella città imperiale non smettete di stupirvi per la magnificenza dell'immenso castello, che si stende sulla superficie di un intero villaggio, e per la moltitudine di guerrieri di fama leggendaria che qui si sono riuniti.

Già quando vi è stata assegnata la tenda avete avuto modo di incontrare uno di questi indomiti eroi: Raidri Conchobair, detto anche il *re della spada,* il cui combattimento contro i *gemelli di sangue* è già entrato nelle leggende dei cantastorie. Inutile dire che Oldiberto, il bardo del vostro gruppo, si è messo immediatamente alle calcagna di Raidri, nella speranza di raccogliere materiale per le sue ballate. Parallelamente al torneo, infatti, ha luogo una tenzone nelle arti cortesi. Qui a Gareth, quindi, si incorona non solo il migliore spadaccino, ma anche il cantore di maggior talento di tutta Atlantide.

Ovviamente il titolo di *re dei cantori* è stato vinto finora sempre dagli Elfi, il cui innato talento per la lingua e il canto li rende semplicemente predestinati alla vittoria; questo tuttavia non impedisce che ogni anno accorrano a Gareth giovani cantori, nella speranza di conseguire almeno una volta la vittoria.

Anche per Oldiberto è così. E infatti già la prima sera si è precipitato tutto eccitato nella vostra tenda, annunciandovi di aver trovato uno spunto per le sue canzoni che lo avrebbe reso immortale, anche se non aveva niente a che vedere con il *re della spada*.

Quando gli avete chiesto di essere più preciso, si è limitato ad assumere un'aria di gran mistero, e vi ha invitato ad attendere fino a quando avrebbe eseguito la sua ballata nella sala del trono. E va bene, avete rispettato il suo volere e vi siete occupati dei cavalli, o allenati in duello. In fondo domani, quando finalmente il torneo avrà inizio, dovete battervi contro alcune delle spade più famose dell'impero, se non contro lo stesso *re della spada* che, quale vincitore assoluto di questo torneo per cinque volte, ha assunto l'incarico di



grande cerimoniere e controlla che le regole del torneo vengano rispettate. Avete dato anche un'occhiata alla fiera davanti alle mura del castello, e assistito agli allenamenti dei giocatori di *imman* nella grande arena. Ovviamente nel programma del torneo è previsto anche l'imman - lo sport nazionale dell'impero. E tra coloro che assistevano agli allenamenti avete scorto persino il giovane aspirante al trono Brin, la cui spensierata allegria e giovinezza parevano spandersi tutt'intorno. Solo Oldiberto è sembrato stranamente angosciato quando gli avete riferito dell'incontro. Ma forse aveva soltanto dei problemi con la sua ballata. Ne avete sentito per caso qualche parola, quando siete ritornati dalla fiera:

La volpe teme del nato suo la sorte.
Ride lo corvo ner con l'ali tese.
La giovin volpe troverà la morte
nel sfavillar di gran festa cortese.
Trallallallà . . .

Nel frattempo sulla piazza del torneo sono stati completati gli ultimi preparativi, e montate tutte le tende dei partecipanti. Sui pali davanti alle tende sono già appesi i primi scudi con gli stemmi. Tra questi ne vedete uno con uno splendido corvo su fondo d'argento, e un altro, dove tre teste di leone dorate campeggiano su fondo verde. E sopra tutto questo splendore sventola lo stendardo della casa imperiale con lo stemma della stirpe di Gareth: una volpe rosso sangue su un disco d'argento in campo nero.

Ecco che appare anche il principe Cuanu Ui Bennain, il signore della provincia di Albernia, sulla costa occidentale dell'impero, da cui proviene anche il *re della spada.* Al suo fianco cavalca la figlia Emer, bionda e bella tredicenne, che nel corso delle feste del torneo verrà fidanzata a Brin per consolidare il legame tra la casa imperiale e Albernia.

Avete appena ammirato il principe e il suo seguito passare a cavallo sotto lo stendardo di Albernia - tre corone d'argento in campo blu - quando un fremito d'orrore attraversa la folla. E vedete il vostro fedele compagno Oldiberto avanzare barcollando verso di voi, con le mani pressate sul ventre e il volto contratto in una smorfia di dolore. Sangue scuro gli gocciola tra le dita. Gli correte incontro, ma è troppo tardi per soccorrerlo. Le sue ultime parole sono: «La mia ballata . . . il corvo . . . complotto . . . salvate . . .» Nelle vostre braccia il cantastorie esala l'ultimo respiro.

11.1. L'avventura

Informazioni riservate al Narratore:

Benvenuto alla corte imperiale di Gareth, caro Narratore di **Uno sguardo nel buio**. Come hai già potuto dedurre dall'Antefatto, siamo riuniti qui per un'occasione molto speciale: si tratta di partecipare ai festeggiamenti del torneo imperiale. Questa volta la festa presenta persino un risvolto politico: si renderà noto il fidanzamento tra il quattordicenne principe ereditario Brin von Gareth e la principessa Emer Ni Bennain di Albernia. Il matrimonio, tra un anno, deve consolidare i legami di questa importante provincia con l'impero.

I tuoi Personaggi non lasceranno di certo nulla d'intentato per conquistare in questa competizione onori, fama e, beninteso, il trofeo della vittoria.

Ma per te, Narratore, la cosa si presenta ben diversamente. Tu sai che il torneo nel suo insieme serve solo da scenario per un'altra avventura, quella reale. Il compito dei Personaggi consiste nello sventare un complotto infame, senza cadere vittime dei traditori, come è stato per il povero Oldiberto. Ma è meglio che ti raccontiamo tutta la storia dall'inizio.

Lo sanno tutti che l'imperatore Hal non può essere annoverato tra i regnanti più capaci ed energici dell'impero. Considerando l'inettitudine di Hal, non c'è da stupirsi se il potere effettivo dello stato è nelle mani dei suoi consiglieri, e del conte Rabenmund in particolare, nel cui carattere la mancanza di scrupoli si mescola ad un'astuzia che non va sottovalutata. Il conte Rabenmund è imparentato con la casa imperiale e occupa il secondo posto nella successione dinastica al trono, subito dopo il principe Brin, l'unico erede dell'imperatore Hal. Tanto più sgradita è quindi per Rabenmund la prospettiva di un matrimonio del principe Brin con la principessa Emer, che vanificherebbe definitivamente le sue speranze di poter sedere sul trono. Per fare in modo che le cose prendano un'altra piega, il conte ha elaborato un piano diabolico: assieme a Kunibald, duca di Ehrenstein e a un cuoco del palazzo, l'albernìese Cirnam, vuole avvelenare il principe ereditario durante il grande ballo di gala l'ultimo giorno del torneo. Convincere il cuoco Cirnam, una persona limitata per la quale nulla è più importante della propria patria Albernia, è stato un gioco da ragazzi: il conte Rabenmund ha dovuto solo dipingere a tinte fosche quale definitiva "schiavitù" per Albernia avrebbero significato queste nozze. In realtà al conte non interessa niente della indipendenza di Albernia, e intende far giustiziare il cuoco immediatamente dopo il vile assassinio perché non vuoti il sacco.

Ma il cantore Oldiberto per pura coincidenza ha sentito i congiurati discutere nella tenda del duca di Ehrenstein. Oldiberto si era detto subito che non sarebbe mai riuscito ad arrivare fino davanti all'imperatore per metterlo in guardia. E d'altra parte era eccitato dall'idea di poter entrare nella storia come il bardo che con la sua canzone ha salvato la vita del principe. Così Oldiberto aveva incominciato a comporre la sua ballata, usando come simboli gli animali degli stemmi degli assassini e della vittima: la "giovane volpe" è quindi il principe Brin, il corvo è il conte Answin von Rabenmund.

Sventuratamente Oldiberto non ha usato tutta la prudenza necessaria nel comporre la sua ballata. Il duca Kunibald ne ha sentito per caso una strofa e, capito al volo il suo contenuto esplosivo, ha fatto uccidere Oldiberto dai suoi uomini. I Personaggi hanno potuto assistere alla fine del povero cantastorie . . .

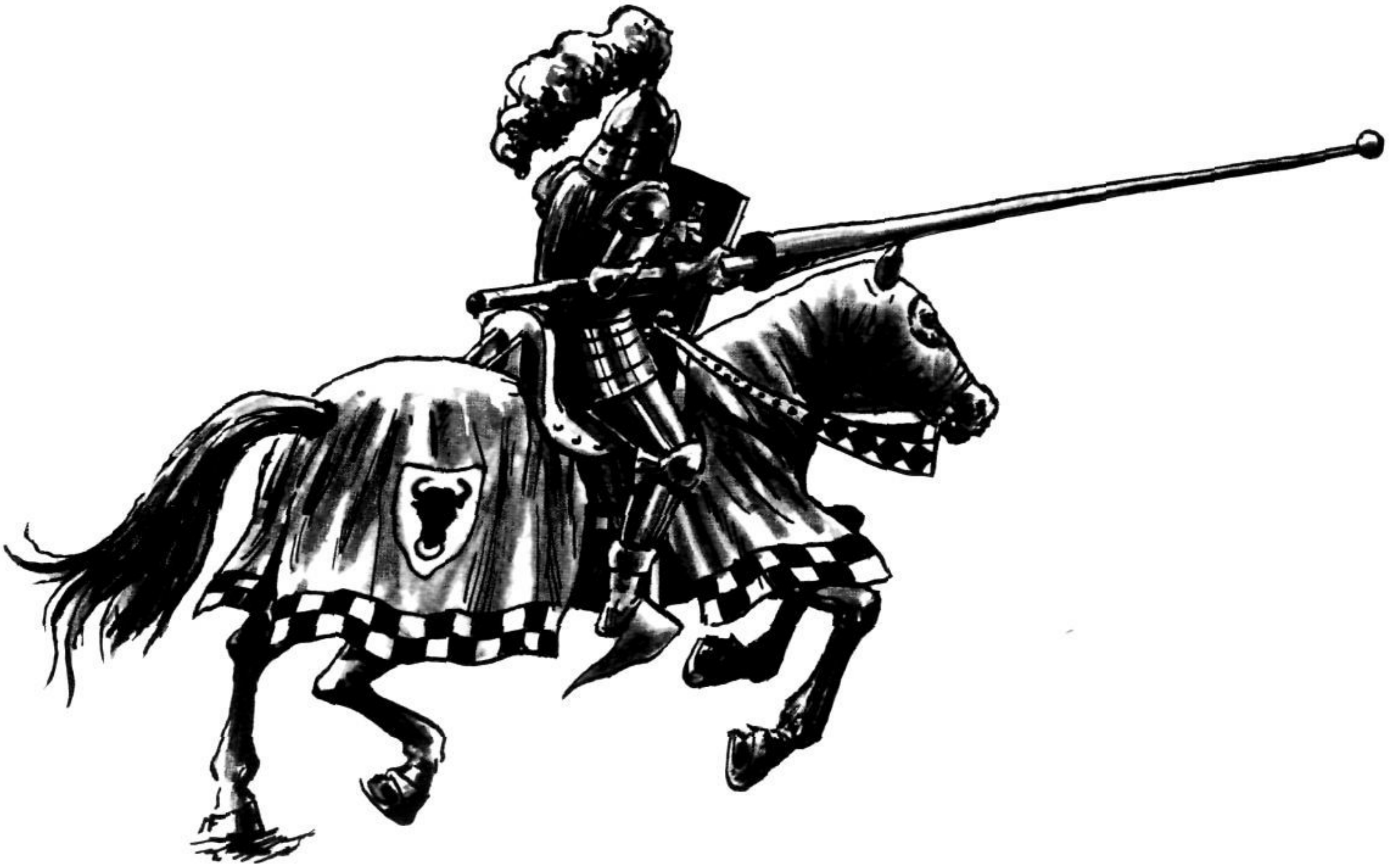
Il compito dei Personaggi è chiaro: devono impedire l'assassinio senza cadere vittime di Rabenmund o di Kunibald. Poiché all'inizio del gioco non hanno in mano altro che un vago sospetto e alcuni versi enigmatici, non possono accusare apertamente il conte. È meglio anzi che agiscano con circospezione, per non destare i sospetti degli assassini. Dovrebbero scoprire a poco a poco com'è concepito il piano del complotto, tenendo gli occhi bene aperti su quanto avviene intorno e ponendo abilmente delle domande.

Soprattutto è importante che i nostri eroi si comportino come si conviene all'ambiente. In qualità di Narratore dovresti fare in modo che i Personaggi non dimentichino mai che si trovano alla corte imperiale di Gareth! Rozzezze e violenze sono fuori luogo, e possono avere come conseguenza la messa al bando o la prigione. Lo stesso dicasi per i Personaggi che vengano pescati armati all'interno del palazzo. Un pugnale è l'arma più grande che un Personaggio riesce a introdurre nascostamente nel palazzo, infilato nel gambale dello stivale. Portare armi è permesso solo alle guardie del palazzo e ai membri della famiglia imperiale, di cui anche il conte Answin von Rabenmund fa parte. La faccenda del complotto non ci deve ovviamente far dimenticare il torneo - la ragione effettiva della presenza dei Personaggi a Gareth. I Personaggi partecipino pure alle manifestazioni del torneo: possono vincere premi e Punti di Avventura e condurre le loro indagini a tempo perso. Se come Narratore il complotto da sventare ti sembra troppo complicato, puoi eliminare questa componente della trama. Allestisci allora un piacevole torneo, che offra ai Personaggi la possibilità di impratichirsi con le nuove regole di combattimento perfezionate.

Il testo che segue è suddiviso in due parti principali: viene prima fornita una descrizione dello svolgimento del torneo, con una tavola cronologica degli avvenimenti e delucidazioni in merito. A questa segue la descrizione tradizionale dei luoghi che rappresentano la scena dell'azione: l'antico castello con la sala del trono e le stanze del conte Answin, le cucine del castello, la tenda del duca Kunibald, dove si riuniscono i congiurati, ecc.

Poiché anche le *Informazioni riservate al Narratore* dei singoli luoghi contengono comunicazioni importanti ai fini dello svolgimento del gioco, dovresti innanzi tutto prendere confidenza con il testo completo dell'avventura, prima di chiamare a raccolta i giocatori.

In appendice troverai un elenco di tutte le figure condotte dal Narratore e degli avversari in torneo dei Personaggi.



12. Lo svolgimento del torneo

Informazioni riservate al Narratore:

La tavola cronologica che segue rappresenta la parte più importante dell'avventura di questo libro, e serve continuamente al Narratore per orientarsi. Tutto il contenuto del libro è articolato - come già detto - su più piani. Nella tavola cronologica vengono messe in relazione tutte e tre le parti (svolgimento del torneo, congiura, descrizione delle Zone). Il programma ufficiale del torneo offre la cornice nella quale inserire al posto giusto le successioni temporali. Contemporaneamente il Narratore può vedere dalla tavola cronologica quando gli assassini mettono in azione i loro piani - e quali luoghi ne sono teatro. Il programma ufficiale delle manifestazioni del torneo fa parte delle *Informazioni generali* e può essere letto ai giocatori all'inizio del gioco; tutte le altre informazioni sono segrete e fanno parte delle *Informazioni riservate al Narratore*. Per visualizzarle meglio sono state affiancate da un filetto nero. Metti un segnalibro alla pagina della tavola cronologica! Durante il gioco dovrai aprire continuamente a questa pagina per poterti orientare.

Tavola cronologica

Informazioni generali:	Informazioni riservate al Narratore:
Primo giorno di gioco (giornata precedente il torneo)	**Primo giorno di gioco (giornata precedente il torneo):** Pomeriggio: arrivo di Cuanu Ui Bennain, principe di Albernia, e di sua figlia Emer. *Uccisione di Oldiberto e sua composizione* nella camera ardente allestita nella tenda dei Personaggi (vedi anche *Tenda A*, par. *13.1.*).
Primo giorno di torneo: 10.00: cerimonia religiosa. I sacerdoti dei Dodici Dei, sotto la direzione dei sacerdoti di Praios, consacrano le armi e benedicono la manifestazione (luogo: piazza del torneo). 11.30: parata davanti alla famiglia imperiale di tutti i partecipanti alle gare. 14.00: inizio della giostra. 20.00: ballo di apertura nella sala del trono del Castello Vecchio.	**Primo giorno di torneo:** I Personaggi hanno la possibilità di raccogliere informazioni dal sacerdote di Hesinde, Yitskok. Sera: i Personaggi ricevono informazioni importanti dai cortigiani Odilon e Sylvette (vedi anche il par. *12.1.*, *Il ballo d'apertura*).
Secondo giorno di torneo: 10.00: breve funzione religiosa. 11.00: inizio delle gare degli arcieri. 16.00: inizio dei certami dei cantori nella sala del trono del Castello Vecchio. 17.00: inizio degli incontri di lotta sulla piazza della fiera.	**Secondo giorno di torneo:** Alla fiera i Personaggi hanno la possibilità di raccogliere informazioni (vedi par. *12.2.*).
Terzo giorno di torneo: *10.00: breve funzione religiosa.* 11.00: inizio delle gare di lancio. 16.00: inizio delle partite di imman per il conseguimento del trofeo imperiale. 20.00: banchetto nella sala del trono del Castello Vecchio.	**Terzo giorno di torneo:** *Pomeriggio: una finta sentinella di palazzo* porta ai Personaggi la strofa falsificata della canzone di Oldiberto (manovra di depistaggio del conte Answin, vedi par. *12.3.*). Tardo pomeriggio: la consegna del veleno non può avere luogo. Il conte Answin tenta di dirottare i sospetti sul principe Cuanu (vedi par. *12.3.*).

Quarto giorno di torneo: *10.00: breve funzione religiosa.* 16.00: inizio dei certami dei cantori nella sala del trono del Castello Vecchio. 17.00: inizio degli incontri di lotta sulla piazza della fiera.	**Quarto giorno di torneo:** *Mattino: i Personaggi scoprono origliando che* il conte Answin von Rabenmund li fa sorvegliare. La sacerdotessa di Efferd propone ai Personaggi di metterli in contatto con l'alchimista di corte (vedi par. *12.4.*). Consegna del veleno, che d'ora in avanti viene conservato nella tenda del duca Kunibald.
Quinto giorno di torneo: 10.00: breve funzione religiosa. 11.00: inizio dei combattimenti con le armi a una mano. 16.00: proseguimento dei certami dei cantori nella sala del trono del Castello Vecchio.	**Quinto giorno di torneo:**
Sesto giorno di torneo: 10.00: breve funzione religiosa. 11.00: inizio dei duelli con le armi a due mani. 16.00: ultima fase della competizione dei cantori nella sala del trono del Castello Vecchio. 21.00: proclamazione del cantastorie vincitore. *21.30: ballo nella sala del trono del Castello Vecchio.*	**Sesto giorno di torneo:** Tardo pomeriggio: riunione dei cospiratori nella tenda del duca Kunibald. Consegna del veleno al cuoco Cirnam.
Ultimo giorno di torneo: 10.00: breve funzione religiosa. 11.00: inizio della "sarabanda". 13.00: solenne cerimonia religiosa di ringraziamento. 15.00: grande banchetto finale con la consegna dei premi ai vincitori del torneo e l'annuncio ufficiale del fidanzamento del principe.	**Ultimo giorno di torneo:** Il cuoco Cirnam mescola il veleno nel cibo del principe. Attentato al principe. Immediatamente dopo la sua morte, Answin incolpa il cuoco Cirnam dell'assassinio e lo uccide prima che questi possa aprire bocca.

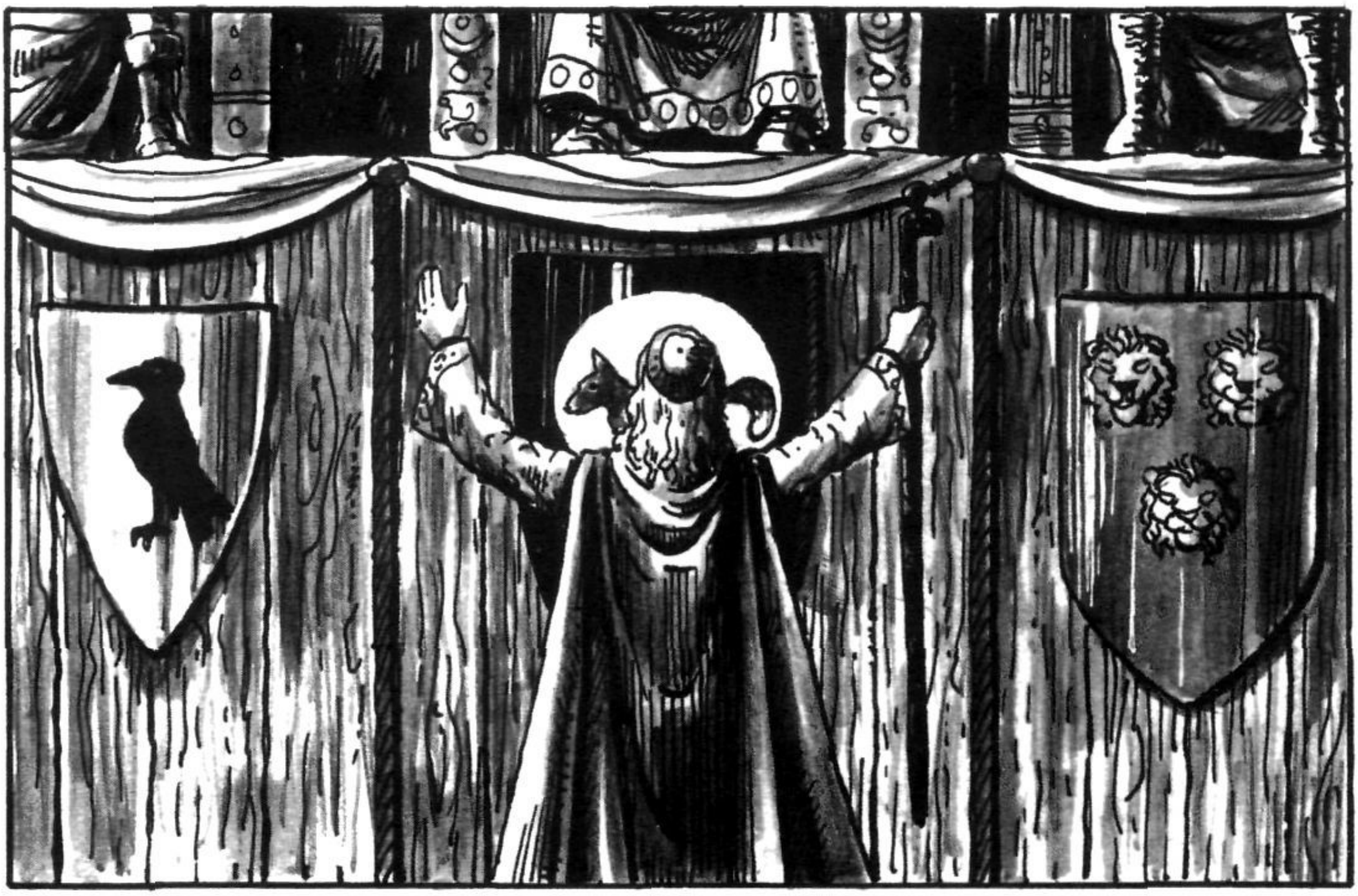
12.1. Primo giorno di torneo

La festa d'apertura

Informazioni generali:
La prima giornata del torneo inizia solennemente con una cerimonia religiosa, che viene concelebrata dai sacerdoti e sacerdotesse dei Dodici Dei assegnati a palazzo, sotto la direzione degli Iniziati di Praios.

Informazioni particolari:
La cerimonia ha luogo sulla piazza del torneo, davanti alla tribuna. La tribuna, di ottanta metri di lunghezza, è interrotta a metà dalla loggia imperiale a gradini, alta quattro metri. A destra e a sinistra della loggia si trovano i posti degli alti dignitari, mentre i partecipanti al torneo e alle gare dei cantastorie siedono esternamente.
Sulla loggia imperiale sventola lo stendardo con la volpe, e lo stesso stemma orna anche il rivestimento frontale della loggia. Anche i posti dei nobili di alto lignaggio sono contrassegnati da stemmi: si riconoscono tra gli altri le teste di leone del duca Kunibald di Ehrenstein e il corvo del conte Answin di Rabenmund.

Informazioni riservate al Narratore:
La cerimonia religiosa di apertura è una delle manifestazioni più noiose del torneo, ma si è obbligati a parteciparvi. E poi offre una buona occasione per descrivere il fasto della casa imperiale e presentare i diversi Iniziati degli Dei. Al termine della cerimonia occorre circa mezz'ora per sgomberare dalla piazza gli strumenti dei sacerdoti. I Personaggi potrebbero sfruttare questo tempo per contattare gli Iniziati di stanza a palazzo, e chiedere loro aiuto. In grado di aiutarli veramente è soltanto l'Iniziato di Hesinde, Yitskok.
Yitskok è un vecchio sacerdote, che da decenni rappresenta gli interessi della sua dea a palazzo e che ha sviluppato una certa diffidenza nei confronti degli estranei. È però in possesso delle seguenti informazioni, che fornisce a



poco a poco. (La successione delle informazioni e il grado della loro completezza sono a discrezione del Narratore.)

1. È una prassi del tutto comune nelle ballate, usare l'animale dello stemma di una persona quale simbolo della persona stessa.
2. Molti nobili hanno per stemma il leone, che fanno imprimere sui bottoni delle uniformi dei loro soldati. I soli soldati con simili bottoni attualmente sono quelli del duca di Ehrenstein.
3. Il conte Rabenmund è un antico rivale del principe Ui Bennain, ed è tutt'altro che soddisfatto dell'imminente fidanzamento.
4. Sullo stemma del conte Rabenmund è raffigurato un corvo.
5. La volpe è l'animale dello stemma della casa imperiale.
6. Il duca Kunibald di Ehrenstein passa per amico intimo del conte Rabenmund.

La parata dei partecipanti al torneo

Informazioni generali:
Appena la piazza del torneo si è liberata, risuonano le fanfare e la parata ha inizio.

Informazioni particolari:
I partecipanti passano in fila per quattro davanti alla tribuna, muovendosi in direzione est. L'imperatore non è molto attento, ma un Personaggio con spirito d'osservazione può notare come il principe Cuanu e il conte Answin gli lancino occhiate velenose.

Informazioni riservate al Narratore:
La parata è un'ottima occasione per presentare i numerosi partecipanti al torneo; l'elenco dei partecipanti è riportato in appendice. Descrivi gli stemmi, ma non dare informazioni sui punteggi di combattimento degli altri partecipanti al torneo.

La giostra

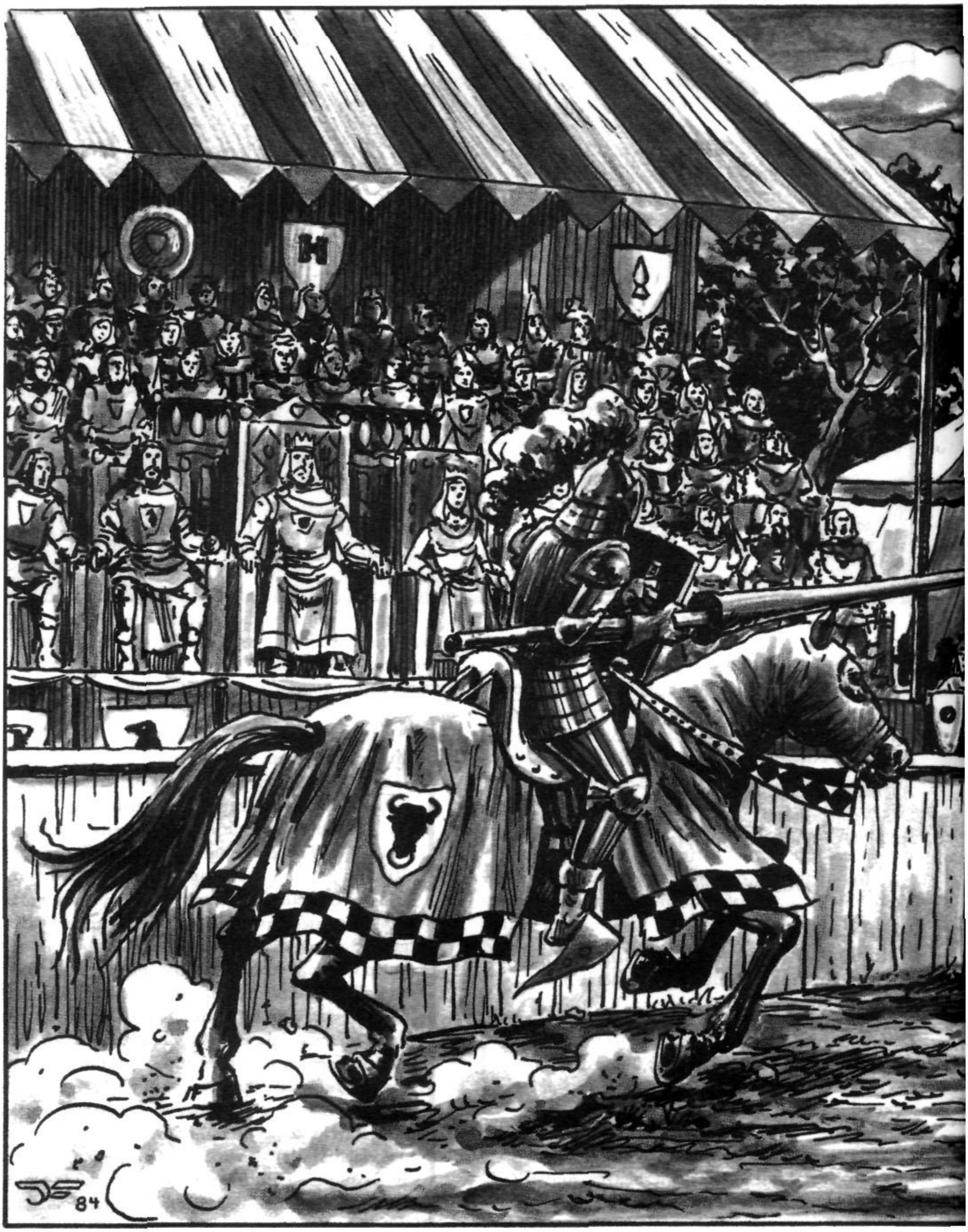
Informazioni generali:
La giostra - il combattimento con le lance - è la prima e più spettacolare delle gare del torneo. Avviene entro uno spazio recintato da corde, largo 16 metri e lungo 88, diviso in due corsie da una parete di legno alta 1,5 m e lunga 80 metri.

Informazioni particolari:
Soltanto i Guerrieri sono ammessi a questa gara, perché l'ordinamento del torneo prescrive per la giostra l'armatura completa da cavaliere. Ad ognuno dei due lati minori della corsia della giostra sono montate 8 tende, davanti alle quali ci sono dei pali con sopra appesi gli stemmi dei cavalieri che vi partecipano. Di solito i cavalieri che partecipano a questa competizione sono più di sedici; i partecipanti non rappresentati all'inizio sostituiscono via via i cavalieri che vengono eliminati per essere caduti da cavallo.
All'inizio della giostra il cerimoniere designa il cavaliere - di solito si tratta di un esordiente - che ha il diritto a lanciare la sfida per primo. Costui tocca con la lancia lo scudo prescelto.
La giostra, che poi segue, dura fino a quando uno dei contendenti non viene sbalzato da cavallo. Lo sconfitto viene eliminato, e il vincitore ha diritto a sfidare un nuovo avversario.
Le lance usate in torneo hanno punte smussate, che normalmente non procurano ferite pericolose. Ma ci sono ugualmente degli esperti in medicina pronti ad occuparsi degli eventuali feriti.

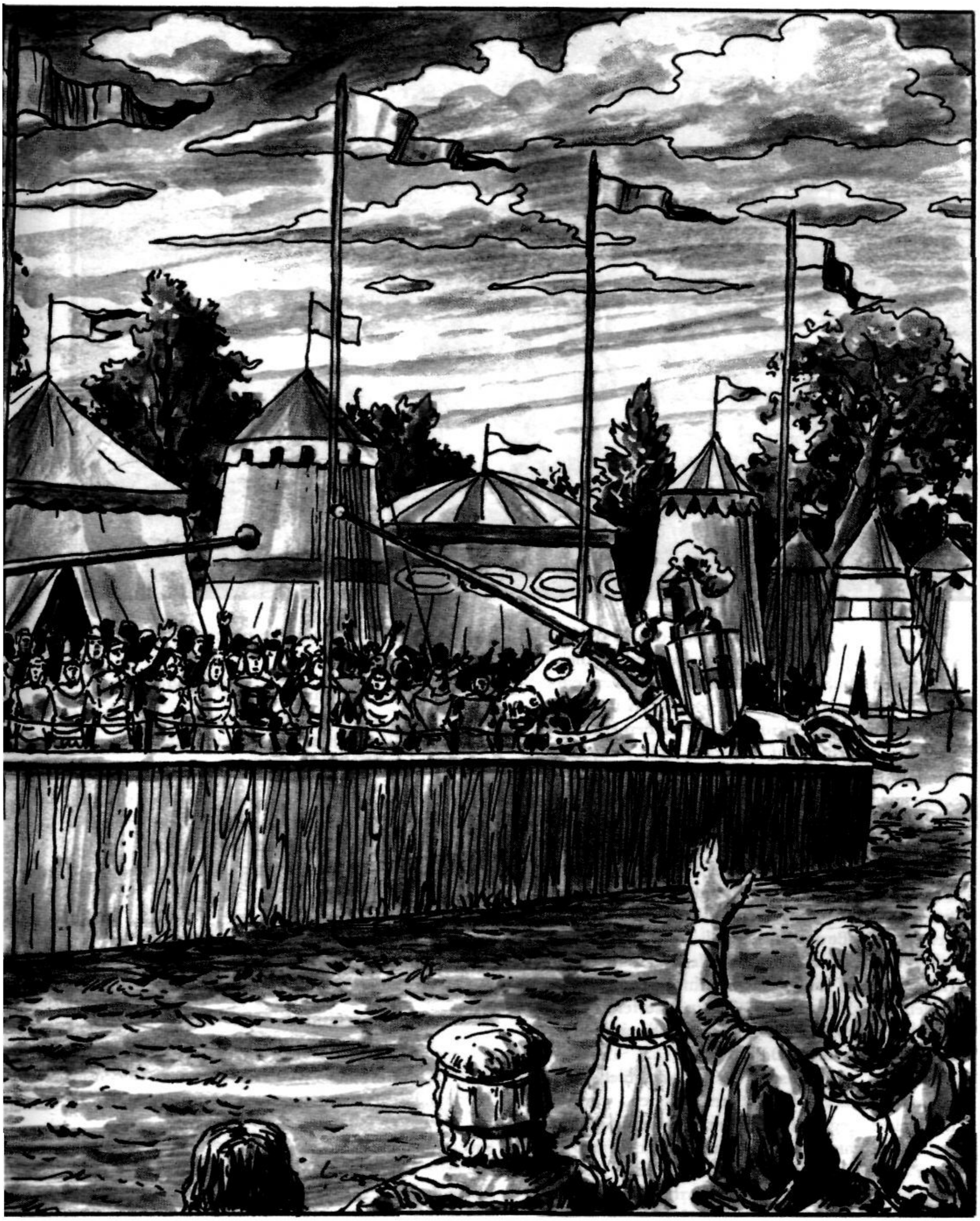
Informazioni riservate al Narratore:
Le regole secondo le quali viene giocata la giostra sono riportate nella *Sezione I: Le regole*, al par. *5.3.3.*. I Guerrieri del tuo gruppo di Personaggi possono benissimo partecipare alla giostra. Se non possiedono l'armatura da cavaliere e il destriero, dovrebbero incontrare un nobile ricco e benevolo che presti loro il necessario. (Li trova simpatici e vuole offrire loro una possibilità.)
In appendice troverai l'illustrazione di sedici stemmi, e anche i nomi dei cavalieri cui appartengono. I Personaggi devono indicare quale stemma vogliono sfidare; quindi guarderai sull'elenco a *chi* il Personaggio ha lanciato la sfida, e farai svolgere la giostra. Un Personaggio, per essere il vincitore del torneo, deve lanciare quattro sfide e vincerle tutte. Particolarmente avvincente sarebbe il caso in cui nello scontro finale della giostra si trovassero di fronte due dei tuoi Personaggi.

Il ballo d'apertura

Informazioni generali:
La sera del primo giorno di torneo i Personaggi



84



18 ⚅ ⚁

hanno per la prima volta occasione di entrare nel Castello Vecchio dell'imperatore.

Informazioni particolari:
L'enorme sala del trono è piena fino all'inverosimile di ospiti provenienti da tutte le parti del regno, e di molti membri della corte imperiale. Nonostante questo non si può non notare il pezzo forte della sala, un grandioso mosaico sul pavimento raffigurante lo stemma imperiale.

Informazioni riservate al Narratore:
Il ballo offre occasione di parlare con parecchie figure di rilievo dell'avventura, e di raccogliere informazioni. Inoltre i Personaggi hanno qui l'opportunità di fare conoscenza con membri della corte imperiale che potrebbero essere utili in futuro. (La descrizione dettagliata della sala dove si svolge il ballo e degli altri locali del castello la trovi nel capitolo *13. I luoghi dell'azione*).
La partecipazione al ballo esige da parte dei Personaggi molto tatto e delicatezza. Se i giocatori-Personaggi non sono in grado da soli di comportarsi secondo etichetta, dovresti far fare loro una Prova di diplomazia. I Personaggi che falliscono la prova vengono piantati lì dai loro interlocutori ed evitati per il resto della serata.
Possibili interlocutori dei Personaggi:

Odilon, un giovane e nobile guerriero del Livello 4. Il giovanotto, di bell'aspetto, si considera un dono di Rajha per alleviare le sofferenze del gentil sesso, e di fronte a Personaggi femminili particolarmente attraenti - dopo una Prova di seduzione - è disposto a raccontare delle sue esperienze a corte. Odilon è in possesso delle seguenti informazioni, che tuttavia vengono fornite tra mille smancerie e non corrispondono tutte a verità:

1. Tra la servitù di corte ci sono solo due alberniesi: uno stalliere di nome Dunchan - "il giovanotto è un furbo di tre cotte" - e un cuoco - "un allocco da manuale". Il cuoco si chiama Cirnam.
2. Il conte Answin è oltremodo irritato per l'imminente fidanzamento imperiale.
3. Il principe Brin è un monello viziato, un vero tormento per tutti coloro che abitano al castello.
4. Il principe Cuanu e sua figlia abitano il secondo ordine del piano imperiale, mentre il conte Answin è stato alloggiato, con somma sua rabbia, al primo piano, sul lato meridionale.
5. Il conte Answin von Rabenmund e il principe Cuanu Ui Bennain sono nemici implacabili.
6. All'imperatore è stato di recente profetizzato che un grande pericolo incombe su di lui, proveniente da un Elfo.

Anche Sylvette, una dama di corte al seguito del principe Cuanu, è disposta ad un colloquio. Personaggi maschili possono carpirle delle informazioni immedesimandosi credibilmente nel ruolo, oppure con una Prova di Capacità riuscita nella seduzione. Personaggi femminili ottengono lo stesso risultato con delle Prove di "indurre". Sylvette possiede le seguenti informazioni:

1. Il fidanzamento tra il principe Brin e la principessa Emer è stata un'idea di Cuanu.
2. Il principe Cuanu è un amico fedele della casa imperiale, anche se è piuttosto scettico nei confronti dell'imperatore Hal.
3. Dopo il principe Brin, il secondo posto nella successione al trono spetta al conte Answin.
4. Il principe Brin è un ragazzo amabile.
5. Il principe Cuanu abita al secondo piano, sul lato meridionale.

Il conte Answin e il duca Kunibald non parlano con i Personaggi.

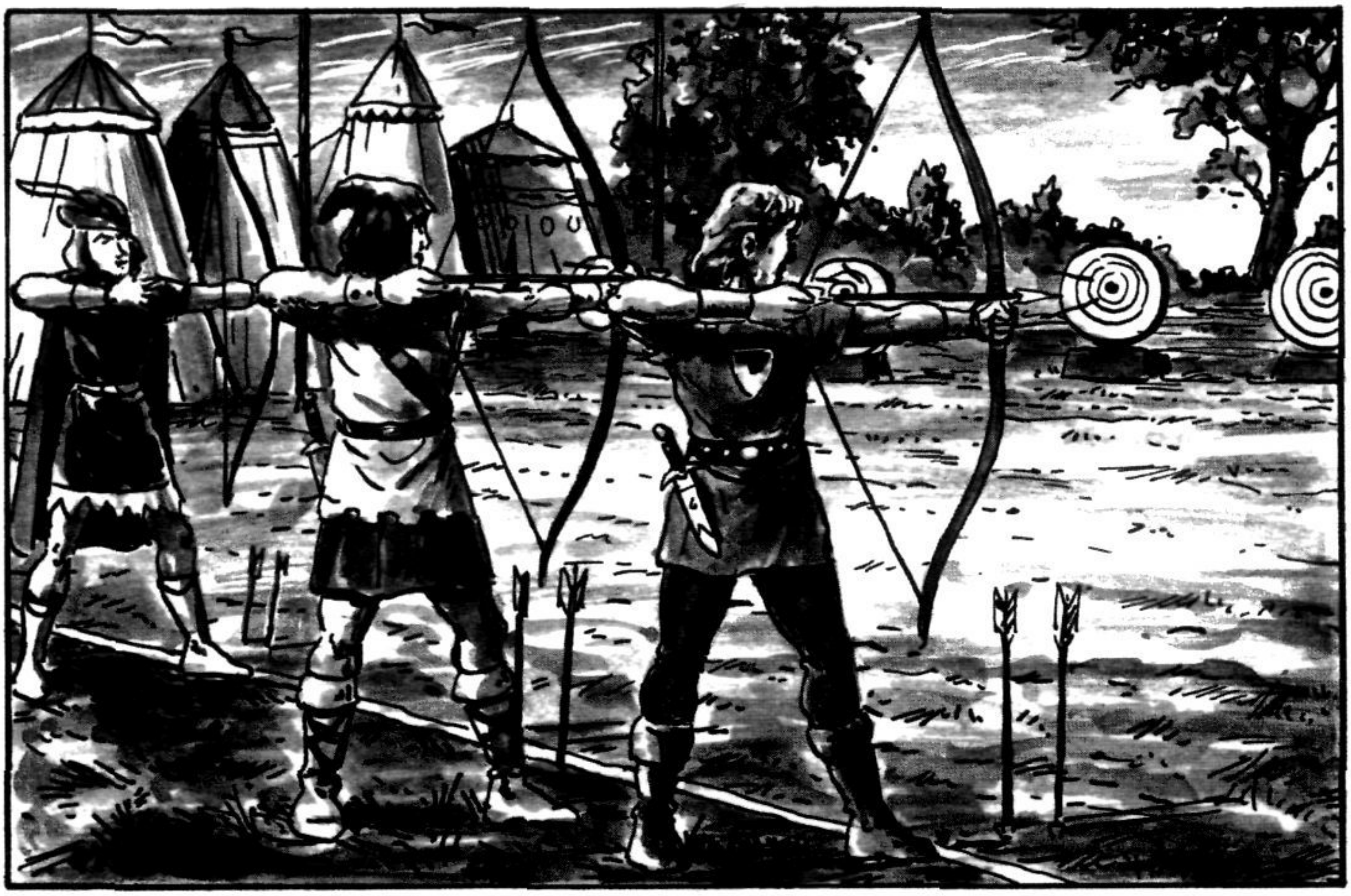
12.2. Secondo giorno di torneo

Breve funzione religiosa

Informazioni generali:
La funzione viene celebrata dall'Iniziato di Praios di corte sulla piazza del torneo.

Informazioni particolari:
Nessuna.

Informazioni riservate al Narratore:
Nessuna. (L'arrogante sacerdote non si degna di avere un colloquio con i Personaggi.)



Gare degli arcieri

Informazioni generali:
Sono previste gare con l'arco, l'arco lungo e la balestra.

Informazioni particolari:
In fondo alla parte orientale della piazza del torneo sono stati collocati cinque bersagli di paglia intrecciata, con il diametro di 180 cm.

Informazioni riservate al Narratore:
Ogni partecipante ha a disposizione per ogni gara tre frecce (o dardi), che deve tirare di seguito contro un bersaglio. Un pieno centro vale 100 punti. Attorno al centro del bersaglio, di 5 cm di diametro, ci sono nove anelli concentrici. Il più interno ha una larghezza di 7,5 cm, tutti gli altri misurano 10 centimetri di larghezza. Ogni anello, partendo dall'interno verso l'esterno, vale 10 punti di meno dell'anello che lo precede. L'anello più interno vale 90 punti, quello più esterno solo 10 punti. Dopo aver tirato le tre frecce il Narratore e i suoi aiutanti segnano il punteggio e alla fine l'arciere con il punteggio maggiore viene proclamato vincitore. Se due concorrenti sono in testa alla competizione a parità di punteggio, ripetono la gara per stabilire chi dei due è il vincitore. Nella gara di tiro con l'arco i partecipanti tirano da una distanza di 40 metri dal bersaglio, nelle altre due gare da 60 metri. L'arciere può mirare al centro del bersaglio e fa la Prova di Abilità corrispondente (bersaglio molto piccolo e molto lontano): quindi una Prova di Abilità + 8 per arco e balestra, Prova di Abilità + 10 per l'arco lungo. La maggiorazione sulla prova si riduce di un punto per ogni anello partendo dall'interno verso l'esterno; a distanza crescente dal centro del bersaglio diventa sempre più facile fare centro. Se anche la prova per l'anello più esterno fallisce, l'arciere ha mancato completamente il bersaglio.
Un esempio: per colpire il centro del bersaglio l'arciere deve superare una Prova d'Abilità + 8. Tira l'Elfo Lauriel. Il punteggio di Abilità di Lauriel è di 14. Al dado ottiene 9. 9 + 8 (mag-

giorazione sulla prova) = 17. Lauriel ha mancato di 3 punti il suo punteggio d'Abilità, e quindi la sua freccia colpisce il terzo anello a partire dall'interno. Anello che procura a Lauriel 70 punti.

Se vuoi rappresentare il tiro con l'arco come una vera gara, i Personaggi devono combattere tra di loro, e tu aggiungi ancora qualche partecipante preso dall'elenco in appendice. Nel caso tu volessi rendere più breve la gara di tiro, riportiamo qui i risultati delle migliori figure condotte dal Narratore: con questi risultati si devono confrontare i risultati dei Personaggi.

Tiro con l'arco lungo:
1. Ungolf von Berg, Guerriero; 270 punti
2. Lilia, Elfa; 250 punti
3. Lauriel, Elfo; 240 punti

Tiro con l'arco:
1. Lilia, Elfa; 280 punti
2. Hitta von Berg, Guerriera; 220 punti
3. Lauriel, Elfo; 230 punti

Tiro con la balestra:
1. Hauberk, Nano; 230 punti
2. Ungolf von Berg, Guerriero; 220 punti
3. Odilon, Guerriero; 210 punti

Certami dei cantori

Informazioni generali:
Il pomeriggio del secondo giorno di torneo hanno luogo, nella sala del trono, le prime tenzoni poetiche.

Informazioni particolari:
La prima disciplina è "cantare e suonare". Ogni bardo può eseguire *tre* canzoni o pezzi musicali, e inizia con un valore di 50. Per ogni canzone deve fare una Prova di Capacità in "suonare e cantare". Ogni prova riuscita aumenta di 5 il suo punteggio, e inoltre può detrarre un 1 dal risultato della Prova successiva. Una Prova sfortunata riduce il punteggio di 7 e complica la Prova seguente con una maggiorazione di + 1. Detrazioni e aggiunte vengono di volta in volta conteggiate assieme. I punteggi ottenuti dai cantastorie vengono conservati per il secondo turno di gara, tra due giorni.

Informazioni riservate al Narratore:
Se tra i tuoi giocatori ci sono dei talenti musicali, questi in particolare hanno la possibilità di sfruttarli a fondo nel gioco.

Durante i certami dei cantastorie, i Personaggi hanno la possibilità di guardarsi un po' in giro all'interno del castello senza dare nell'occhio, visto che le scale d'accesso alle balconate non sono sorvegliate (vedi a proposito la descrizione delle Zone al cap. *13*.).

Gli incontri di lotta

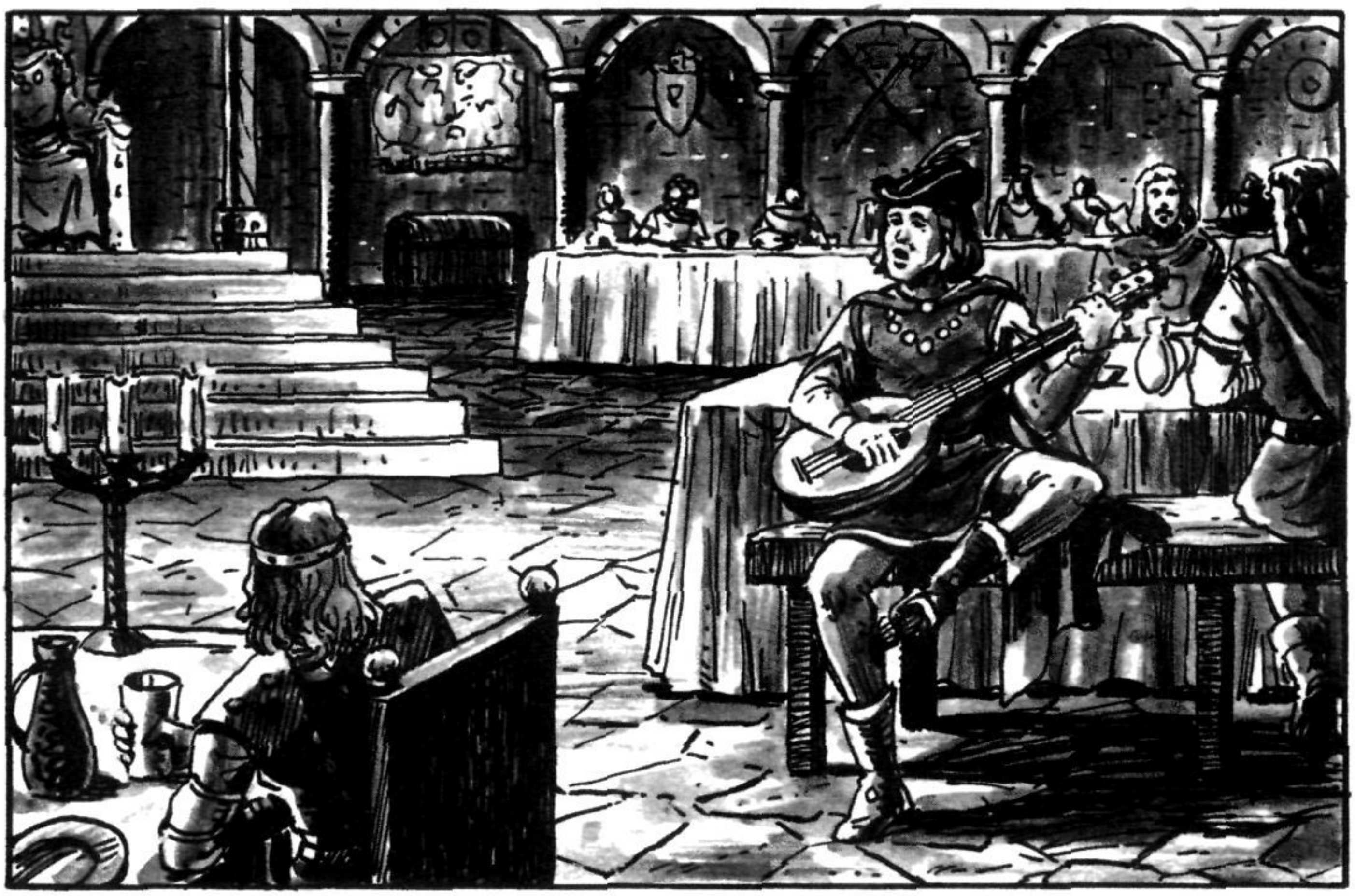
Informazioni generali:
I partecipanti al torneo senza particolari ambizioni musicali possono distrarsi, mentre durano i certami dei bardi, agli incontri di lotta sul piazzale della fiera.

Informazioni particolari:
La fiera si estende su una superficie di circa 2000 metri quadrati, immediatamente fuori della porta principale del palazzo. Numerosissime sono le attrazioni: indovini, vasi della fortuna, teatrini di marionette, baracconi delle meraviglie eccetera. L'avvenimento della giornata è rappresentato tuttavia dagli incontri di lotta.

Informazioni riservate al Narratore:
I combattimenti di lotta hanno luogo su un ring di circa 4 × 5 m, delimitato da corde. Si lotta secondo le regole per il combattimento senza armi. Sono permessi tutti i colpi e le mosse. Un combattimento dura ininterrottamente fino a quando uno dei due contendenti non si arrende. I nobili disdegnano questo combattere con le nude mani in quanto plebeo, e per questo gli incontri di lotta non sono inseriti nel programma "ufficiale" del torneo.

Pronto sul ring c'è il "campione di Gareth", Haldur Spaccaossa, un Vagabondo del Livello 8: Cor 12, Abi 14, For 15, PV 57, PPro 0. Combattimento senza armi: ValCap 14. Indossa solo un perizoma ed è pronto a iniziare la lotta con chiunque voglia misurarsi con lui.

Attorno al ring si accalcano curiosi, che fanno scommesse sui combattimenti. Gli allibratori, che continuano a girare attorno al ring e accettano scommesse, sono soci del campione, che incassa il 20% del guadagno per la sua prestazione. Se uno dei Personaggi riesce a battere



Haldur, ottiene 3 corone. Inoltre viene proclamato nuovo campione di Gareth e gli allibratori fanno pressione perché combatta al posto di Haldur. Può essere sfidato anche da altri Personaggi. Se il Personaggio rifiuta questa possibilità, i combattimenti vengono interrotti.

La fiera offre anche occasione di raccogliere informazioni sui loschi affari dei congiurati. Questo richiede però una certa perizia nel modo di trattare con gli abitanti dei ceti meno nobili di Gareth.

I Personaggi dovrebbero incontrare ad un certo punto una *nonnina* che vuole fornire loro informazioni importanti, se sono disposti a seguirla in un luogo appartato della fiera. Ma qui i Personaggi sono attesi dai quattro figli malnati della vecchia. I quattro saltano fuori dai loro nascondigli con le sciabole sguainate. Ai nostri eroi rimangono due possibilità: arrendersi o difendersi. Se si arrendono, o sono vinti in combattimento, vengono alleggeriti di tutto il loro contante. Alla fine ottengono "per ringraziamento" dai quattro predoni l'informazione riportata alla fine di questo paragrafo. Se i Personaggi oppongono resistenza, i quattro masnadieri hanno il primo colpo a disposizione (lanciano il loro Attacco, e i Personaggi *non* possono parare); a partire dallo Scontro successivo si combatte normalmente. Anche la vecchia s'intromette nel combattimento. E non è per nulla gracile, si tratta anzi di un'agilissima Vagabonda del Livello 9, e porta sotto le vesti un pugnale.

La Vagabonda ha il seguente punteggio:

Coraggio	13	Protezione	1
Attacco	15	Impatto	1D6 + 5
Parata	12	Energia Vitale	56
Resistenza	71	Velocità	TabVel 1
		Classe 30	

Un figlio ha il seguente punteggio:

Coraggio	12	Protezione	2
Attacco	13	Impatto	1D6 + 5
Parata	11	Energia Vitale	40
Resistenza	53	Velocità	TabVel 1
		Classe 20	

Dall'incontro con la vecchia i Personaggi dovrebbero ricavare in ogni caso le seguenti informazioni (nel caso che non la seguano nella trappola, la vegliarda parla se si sgancia qualche quattrino):
uno dei soldati del duca Kunibald si è messo in contatto circa una settimana fa con un alchimista di dubbia fama, a sentir lui per diretto ordine del suo signore. Si dice che abbia ordinato un veleno particolarmente raffinato. La donna non sa per quando il veleno deve essere pronto, mentre è sicura che la consegna non è ancora avvenuta.

12.3. Terzo giorno di torneo

Breve funzione religiosa

Informazioni generali:
La funzione viene officiata al mattino dall'Iniziato di Ingerimm in servizio a palazzo.

Informazioni particolari:
Nessuna.

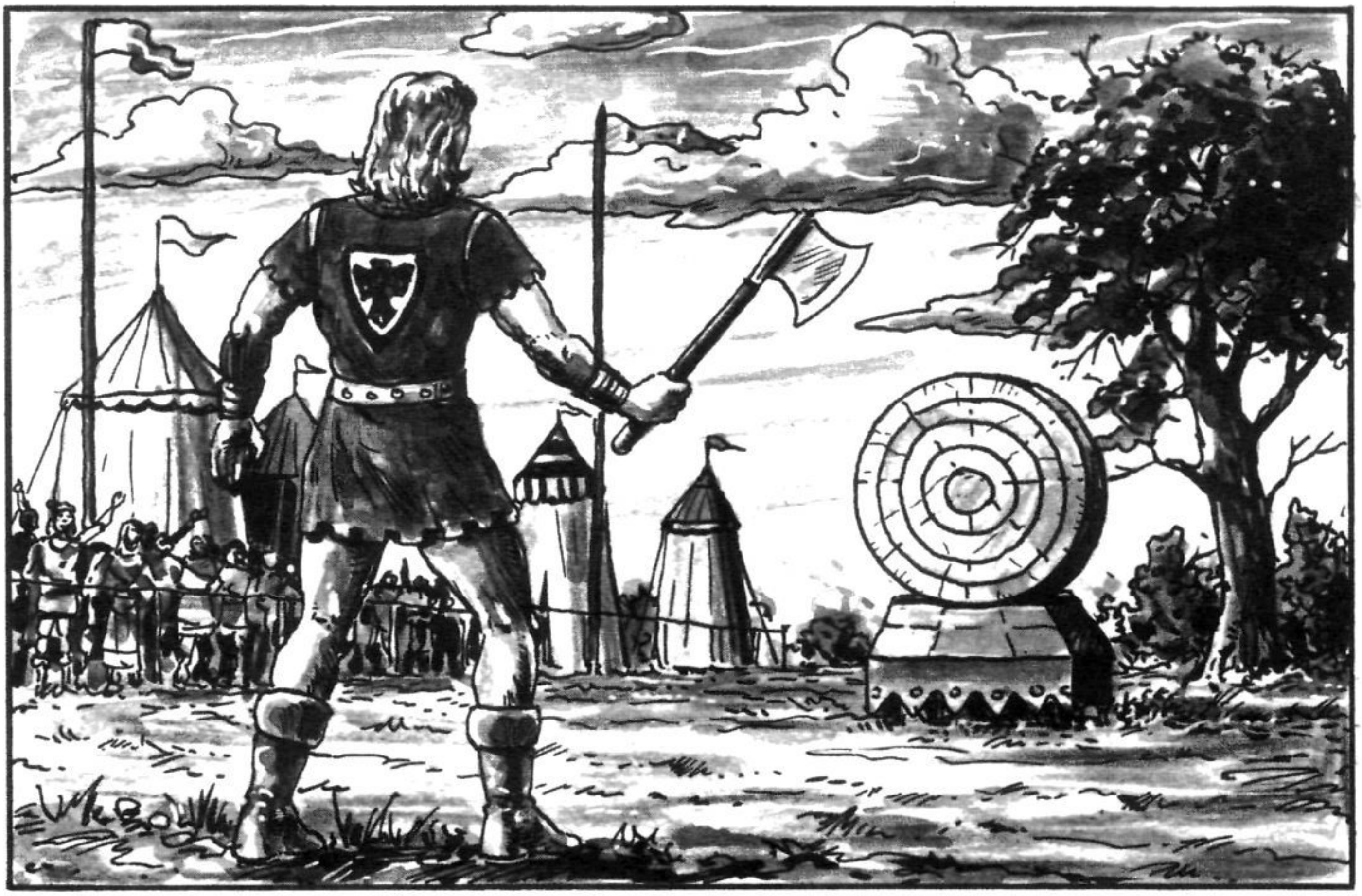
Informazioni riservate al Narratore:
Nessuna. (L'Iniziato, un Nano, non si occupa degli intrighi di corte.)

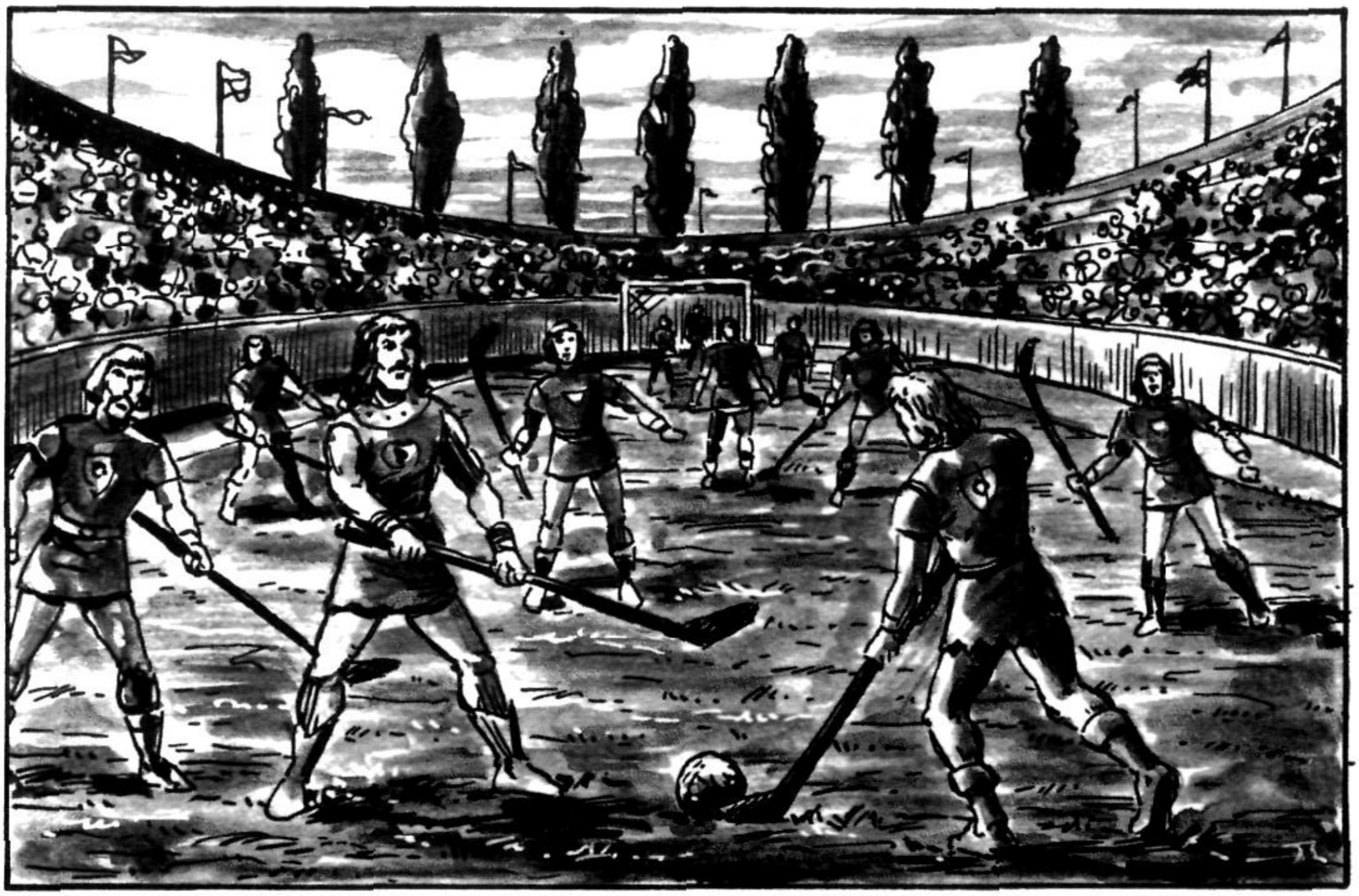
Gare di lancio

Informazioni generali:
Le armi impiegate sono pugnale, giavellotto e accetta.

Informazioni particolari:
La distanza per il lancio del pugnale è di 10 metri, per le altre due specialità è di 20 metri. Questa volta si lancia contro grandi dischi di legno.

Informazioni riservate al Narratore:
Si procede esattamente come per lo svolgimento delle gare di tiro del giorno precedente. Ai Narratori che hanno fretta e intendono ri-





nunciare ad un combattimento con molti concorrenti, forniamo di nuovo l'elenco interno dei nostri vincitori.

Lancio del pugnale:
1. Rust, Vagabondo; 250 punti
2. Elsa, Vagabonda; 230 punti
3. Silbertann, Elfo; 220 punti

Lancio del giavellotto:
1. Silbertann, Elfo; 260 punti
2. Hitta, Guerriera; 250 punti
3. Gesa, Guerriera; 220 punti

Lancio dell'accetta:
1. Rukus, Nano; 240 punti
2. Hitta, Guerriera; 230 punti
3. Rust, Vagabondo; 190 punti

Gioco dell'imman

Informazioni generali:
Parte integrante del torneo è la partita di imman tra le due squadre migliori di Atlantide per il conseguimento del trofeo imperiale, alla presenza di Sua Maestà.

Informazioni particolari:
L'arena di imman è situata davanti alle porte del castello. Il campo di gioco è circondato dall'ovale delle gradinate degli spettatori, interrotte sulla curva nord dall'entrata, e su quella sud dallo sporgere massiccio, fin dentro l'ovale, della loggia imperiale.
Il campo di gioco quadrangolare è lungo 137 metri e largo 82. L'imman è simile all'hockey su prato; due squadre di 15 giocatori cercano di infilare una palla di sughero nella porta avversaria con un bastone di legno. La palla può anche essere lanciata in aria, tenuta in bilico sul bastone e fermata con la mano. La partita dura due ore, compresa la pausa tra i due tempi. Quest'anno i *Ribelli di Gareth* affrontano i *Pirati di Prem*. A proposito, il gioco si conclude con una vittoria di stretta misura dei *Ribelli* (13:12). Ci sono quattro interruzioni piuttosto lunghe, per sostituire i giocatori feriti.

Informazioni riservate al Narratore:
Puoi fare in modo che i giocatori incontrino tutte le figure principali, visto che nessuno si vuole perdere il gioco. Se i nostri amici hanno già attirato su di sé i sospetti del conte Rabenmund - facendo delle domande alle persone sbagliate - puoi organizzare un piccolo attentato ai danni dei Personaggi, ad esempio una coltellata nel trambusto generale . . .

In ogni caso durante la partita deve avvenire l'incontro seguente: un soldato del seguito del duca Kunibald rivolge la parola ai Personaggi. Un ufficiale delle guardie di palazzo lo ha incaricato di comunicare qualcosa ai Personaggi: le indagini delle guardie hanno svelato l'esistenza di un frammento della ballata di Oldiberto.

> *D'argento nobil son le tre corone*
> *ch'a volpe voglion scorticar la pelle*
> *la ratta tresca alfine si propone*
> *che sulla costa non vi sian gabelle*

Il soldato di Kunibald domanda ai Personaggi se hanno un'idea di cosa questi versi possano significare. La strofa è ovviamente un maneggio che ha lo scopo di far cadere su Cuanu i sospetti dei Personaggi.
Se i nostri amici ci cascano e concentrano ora la loro attenzione sul principe di Albernia, sono al sicuro per un po' dalle insidie di Rabenmund e Kunibald. I due congiurati constatano con soddisfazione che il loro piano ha funzionato. Ma se i Personaggi non si lasciano incantare, per loro il torneo inizia a prendere una piega pericolosa. Così qualcuno potrebbe ad esempio penetrare in loro assenza nella loro tenda e sabotare armi e armature.
Verso la fine della partita i Personaggi hanno modo di vedere come un altro soldato del duca Kunibald abbia una violenta discussione con un cittadino. Entrambi si stanno palesemente sforzando, nonostante la concitazione, di non dare nell'occhio. Se uno dei nostri supera una Prova in "non farsi notare" può origliare: viene così a sapere che il diverbio ha a che vedere con una polvere. A quanto pare il duca ha ordinato una polvere al cittadino, e il soldato avrebbe dovuto ritirarla quest'oggi. La persona, probabilmente un alchimista, anche se non riconoscibile come tale, non ha fatto in tempo a procurare gli ingredienti necessari e cerca di calmare l'altro, garantendogli la consegna per il giorno successivo. Il soldato gli descrive allora in modo estremamente efficace che cosa lo attende se la polvere non arriva quanto prima nelle mani del duca.
Se ai Personaggi viene l'idea di affrontare i due per interrogarli e costringerli a confessare, entra immediatamente in scena una pattuglia della gendarmeria civica (6 uomini), che pone fine con le armi al contrasto tra i nostri eroi e i due sospettati. Infine i Personaggi e i due mascalzoni vengono buttati fuori dall'arena, da due uscite diverse, naturalmente.

Ecco il punteggio di un soldato di Kunibald:

Coraggio	13	Protezione	3
Attacco	13	Impatto	1D6 + 5
Parata	13	Energia Vitale	32
Resistenza	45	Velocità	TabVel 1

Classe 25

Una guardia civica ha il punteggio seguente:

Coraggio	12	Protezione	3
Attacco	12	Impatto	1D6 + 4
Parata	10	Energia Vitale	30
Resistenza	42	Velocità	TabVel 1

Classe 18

Banchetto nella sala del trono

Informazioni generali:
A conclusione della giornata ha luogo un banchetto nella sala del trono.

Informazioni particolari:
I Personaggi hanno un onore straordinario: possono prendere posto al tavolo imperiale, assieme ad alcuni vincitori di torneo, agli ospiti di Albernia e alla famiglia imperiale, compreso il conte Answin von Rabenmund.

Informazioni riservate al Narratore:
Se i Personaggi in questa occasione possono sedere al tavolo imperiale, lo si deve all'intervento del conte Answin, che li vuole tenere sott'occhio. In particolare gli interessa stabilire se la sua finta del pomeriggio abbia dato i frutti desiderati. Durante il pranzo porta abil-

mente la conversazione sulle specialità gastronomiche di Albernia, tra le quali spiccano in particolare le ricette a base di pesce. Il principe Cuanu e la principessa Emer riprendono di buon grado l'argomento, e quando il conte Answin ricorda che anche a corte c'è un cuoco alberniese, il principe Cuanu si offre di mandare, con l'aiuto di un mago di corte, un messaggio in patria, perché possa essere preparata in tempo per il grande banchetto finale una specialità di pesce originale di Albernia, almeno per la giovane coppia e i genitori. Questo torna naturalmente a grande vantaggio dei turpi disegni del conte Answin, poiché dopo la riuscita dell'attentato gli dovrebbe essere ancora più facile dirottare i sospetti sugli alberniesi. Inoltre può contare sul fatto che il sapore del veleno si può confondere a quello del cibo, cui il principe non è abituato; e i primi sintomi del suo effetto possono essere imputati dapprima a cattiva digestione.

Nel contempo può deviare i sospetti dalla propria persona su Cuanu, la cui improvvisa disponibilità a far arrivare del pesce da Albernia non può che apparire equivoca.

12.4. Quarto giorno di torneo

Informazioni riservate al Narratore:

Quando si svegliano, i Personaggi possono sentire attraverso la tenda queste battute scambiate sottovoce:

«Ecco la loro tenda, tieni d'occhio l'entrata, e quando escono, stagli dietro. E non dimenticare di fare rapporto al conte, oggi a mezzogiorno!»

Se i Personaggi guardano subito fuori della tenda vedono due uomini del conte Answin allontanarsi. Non ha senso sopraffarli per farli cantare, perché i soldati di Answin temono la vendetta del conte più di qualsiasi minaccia dei Personaggi.

Breve funzione religiosa

Informazioni generali:

La funzione religiosa del quarto giorno viene celebrata dall'Iniziata di Efferd in servizio al palazzo.

Informazioni particolari:

Nessuna.

Informazioni riservate al Narratore:

L'Iniziata di Efferd, Hilsunde, è una gentile signora di mezza età, che ascolta attentamente i Personaggi ed esprime con parole toccanti il proprio dispiacere per la morte del loro compagno. Non crede che dietro alla storia della congiura ci sia del vero, ma si offre tuttavia ai nostri amici quale intermediaria con l'alchimista, nel caso dovessero trovare qualcosa che ritengono essere veleno. Hilsunde fa questa offerta esclusivamente per tranquillizzare i Personaggi e indebolire i loro sospetti sconsiderati prima che combinino qualche malanno, ma se dovesse risultare che i Personaggi trovano davvero un micidiale veleno è senz'altro disposta a mettersi in contatto con l'alchimista e a fornire, ad esempio, una polvere innocua uguale all'altra, che i Personaggi possono sostituire al veleno.

Infilzare gli anelli

Informazioni generali:

Si tratta di una gara di abilità per cavalieri provetti.

Informazioni particolari:

Per questa gara, sulla piazza del torneo sono distribuiti dieci pali di diverse altezze, dalle cui sommità pende un anello di 10 cm di diametro. Il concorrente deve cavalcare attraverso la piazza nelle due direzioni e contemporaneamente infilzare gli anelli con la punta della lancia e strapparli dai pali. Si deve cavalcare solo al galoppo. Ogni anello vale 10 punti; parte un solo concorrente alla volta.

Informazioni riservate al Narratore:

Ogni partecipante alla gara fa due Prove di "andare a cavallo", una per i primi cinque anelli, la seconda per gli altri cinque. Se una delle due Prove fallisce, il concorrente viene squalificato anche se ha già raccolto qualche anello. Se supera tutte e due le prove, deve poi fare una Prova di Abilità + 2 per ogni anello da infilzare.

I migliori piazzamenti degli eroi di casa nostra:

1. Heilke von Ungram, Vagabonda; 80 punti
2. Linnart dell'Hartweil, Guerriero; 70 punti
3. Bibernell, Iniziata di Rondra; 60 punti

Certami dei cantori

Informazioni generali:
Disciplina: raccontare; luogo di svolgimento: sala del trono.

Informazioni particolari:
Ogni partecipante può raccontare *due* storie.

Informazioni riservate al Narratore:
Il bardo inizia la gara con il punteggio ottenuto nella competizione musicale, che aumenta di 20 punti se riesce la Prova in "raccontare leggende" e diminuisce di 25 se questa prova fallisce. Il successo della prova per la prima storia comporta una detrazione (– 1) sulla seconda prova; un fallimento, invece, una maggiorazione (+ 1). Qui viene offerta nuovamente l'opportunità di fare un giro di ricognizione nel castello, dove tuttavia si deve tener presente la possibilità che il conte Answin faccia sorvegliare i Personaggi, e chiami prontamente la guardia di palazzo appena i nostri cercano di infilarsi nelle Zone non accessibili al pubblico. In questo caso, cinque minuti dopo che i Personaggi hanno lasciato la sala del trono, compaiono tre sentinelle di palazzo. Le guardie, però, sono piuttosto concilianti e accettano ogni giustificazione di qualche plausibilità, addotta dai nostri a motivare il fatto di trovarsi nella parte del palazzo dove è proibito entrare. (Quella di mandare a monte la congiura *non* è una ragione plausibile.) Puoi far fare ai Personaggi una Prova in "convincere". Personaggi particolarmente imbranati vengono attaccati prima dalle tre, e dopo 5 Scontri da sei sentinelle di palazzo che, dopo averli sopraffatti, li gettano in prigione.

Una sentinella di palazzo ha il seguente punteggio:

Coraggio	13	Protezione	4
Attacco	13	Impatto	1D6 + 4
Parata	13	Energia Vitale	32
Resistenza	42	Velocità	TabVel 1

Classe 18

Incontri di lotta

Informazioni generali:
Anche il quarto giorno, i partecipanti al torneo non appassionati di poesia hanno la possibilità di dilettarsi agli incontri di lotta alla fiera.

Informazioni particolari:
Nel frattempo il campione è stato spodestato e sostituito da una donna: Albasta "la sterminatrice", una Vagabonda.

Informazioni riservate al Narratore:
Quando i Personaggi raggiungono il ring, Albasta sta combattendo con una sfidante. Lancia il D6: se esce da 1 a 4 vince Albasta, se esce 5 o 6 Zephana. Personaggi femminili che si sentono in forma (o anche maschili - non bisogna mai dimenticare che ad Atlantide non esiste la discriminazione dei sessi) possono sfidare la vincitrice.

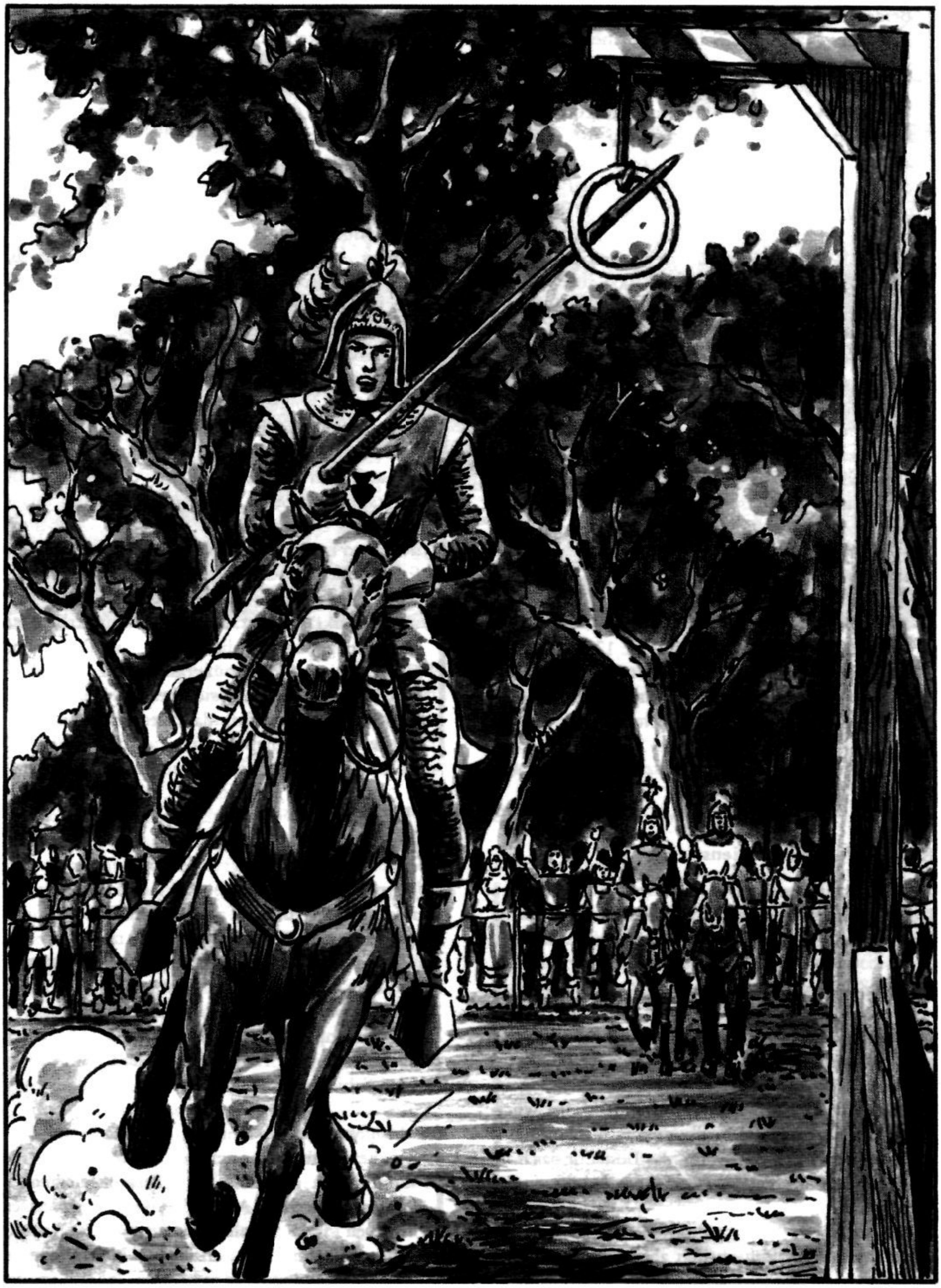
Ecco il punteggio delle lottatrici:

Albasta "la sterminatrice", Vagabonda del Livello 8:
Cor 11, Abi 15, For 13, PV 53, PPro 0. Combattimento senza armi: ValCap 13.

Zephana "l'angelo della morte", Vagabonda del Livello 8:
Cor 10, Abi 14, For 15, PV 48, PPro 0. Combattimento senza armi: ValCap 15.

Le due lottatrici portano uno scialle che gira due volte intorno al busto e un perizoma.

Se i Personaggi riescono a staccarsi dall'attrazione dell'incontro di lotta femminile, possono vedere come il soldato che il giorno prima aveva litigato con l'alchimista, lo incontri nuovamente e riceva in consegna una bottiglietta di terracotta. Contemporaneamente, una busta gonfia di denaro cambia proprietario. Al termine di questa transazione l'alchimista scompare di nuovo tra la folla, mentre il soldato fa ritorno al castello.
Se i Personaggi cercano di trattenere il soldato e di portargli via il flacone, si vedono improvvisamente circondati da quattro minacciose figure con armatura di pelle e spade sguainate, che si dispongono a tenere lontani i Personaggi mentre il soldato corre precipitosamente al castello con il flacone.



4 ⚄ ⚅

Un soldato ha il seguente punteggio:

Coraggio	10	Protezione	3
Attacco	12	Impatto	1D6 + 5
Parata	12	Energia Vitale	42
Resistenza	55	Velocità	TabVel 1
		Classe 20	

I soldati del duca Kunibald tentano di uccidere i Personaggi. Nel caso fosse in vista una fine sanguinosa per i nostri amici, da quelle parti passa una pattuglia della gendarmeria civica, che impartisce ai soldati la giusta lezione. I Personaggi feriti vengono riportati al castello, dove possono essere curati da una persona competente. Quelli tra loro con ferite gravi non hanno probabilmente più nulla da temere, visto che non dovrebbero più rappresentare un pericolo.
Se i nostri riescono a vincere gli avversari, il che significa ucciderli, poiché questi non si arrendono né fuggono (sono sotto l'effetto di una droga che inibisce l'istinto di sopravvivenza - fenomeno frequente tra le truppe del conte Answin e del duca Kunibald), possono perquisire i cadaveri. E così non solo stabiliscono che si tratta di soldati del duca Kunibald, ma trovano anche l'assassino di Oldiberto. Uno dei soldati indossa, sotto il giubbone di pelle, la giacca dell'uniforme senza un bottone - quel bottone che Oldiberto serrava nella mano (vedi par. *13.1.*, *Tenda A*).
Se la guardia civica o i Personaggi riferiscono a corte dell'attacco da parte dei soldati del duca Kunibald, questi spiega che si tratta di banditi travestiti, che già alcuni giorni prima hanno aggredito e derubato un gruppo di suoi uomini e ringrazia i Personaggi o la gendarmeria civica per aver messo fuori combattimento i delinquenti.

12.5. Quinto giorno di torneo

Breve funzione religiosa

Informazioni generali:
La breve cerimonia del quinto giorno di torneo viene officiata dall'Iniziato di Rondra in servizio a corte.

Informazioni particolari:
Nessuna.

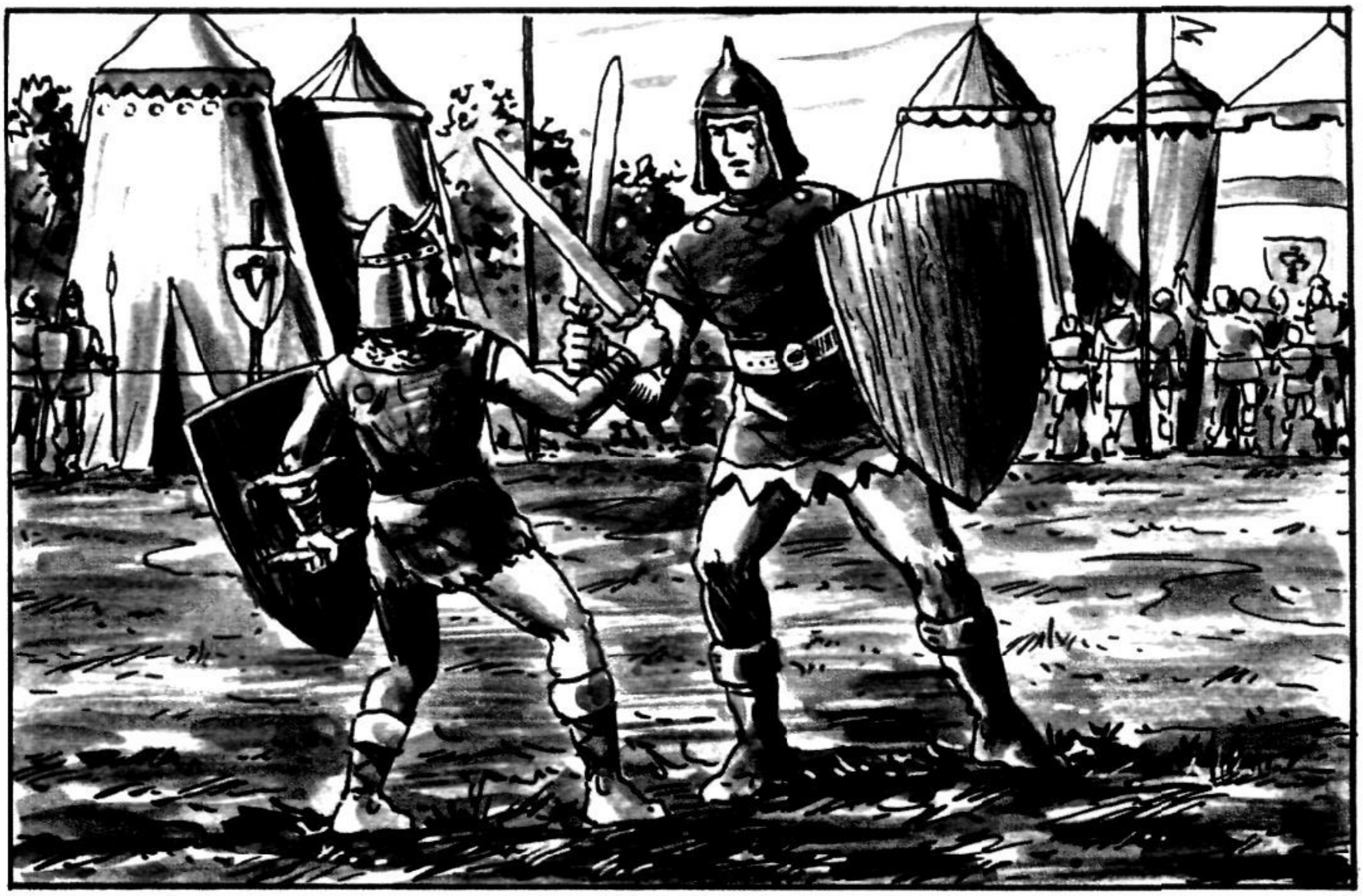
Informazioni riservate al Narratore:
Il sacerdote di Rondra, un uomo non molto alto dalle spalle larghe e l'aspetto massiccio, è uno degli intimi del conte Answin, anche se non ha nulla a che fare con il complotto. È convinto di non poter fare di meglio per l'impero che aiutare il conte a prendere il potere. È pronto ad ascoltare tutto ciò che i Personaggi gli dicono, pone anche delle domande con interesse, ma riferisce subito al conte tutto quello che è venuto a sapere.

Combattimenti a piedi

Informazioni generali:
Il quinto e sesto giorno di torneo sono riservati ai duelli a piedi degli spadaccini. Il quinto giorno sono previsti i combattimenti con armi a una mano.

Informazioni particolari:
I duelli si svolgono dentro lo spazio recintato; come per la giostra, vengono montate le tende con gli stemmi dei partecipanti.

Informazioni riservate al Narratore:
Le armi usate per questa competizione sono smussate o di legno, in modo da non procurare ferite durevoli. Al posto dei Punti di Energia Vitale i contendenti perdono i cosiddetti punti di combattimento, che possono essere facilmente recuperati riposandosi e rifocillandosi un po'. Ogni partecipante inizia il suo duello con un numero di punti di combattimento corrispondenti ai suoi Punti di Energia Vitale. Un combattimento perduto costa, a causa della stanchezza che procura, 5 Punti veri di Energia Vitale. Anche la vittoria costa Punti di Energia Vitale, anche se solo 3.
Ai bordi del campo ci sono, come per la giostra, le tende dei partecipanti, che vengono sfidati con un colpo contro lo scudo appeso davanti alla tenda. Contrariamente a quanto avviene per la giostra, lo sfidante ha qui la possibilità di scegliere l'arma, visto che si combatte con l'arma che ha toccato lo stemma dello sfidato. Si combatte con l'armatura di cuoio. Gli scontri continuano fino a quando uno dei con-



tendenti non cade a terra, il che succede quando la sua energia di combattimento è scesa a 10 punti. Un partecipante viene squalificato se perde tre combattimenti.
Prima che i partecipanti possano prendere posto nelle tende ai margini del campo, un aiutante del cerimoniere controlla che le armi non siano pericolose. È però possibile che dopo questo controllo gli uomini del conte Answin adoperino armi vere, per provocare un "incidente" ai Personaggi. Un Personaggio vince se sconfigge quattro degli eroi riportati in appendice.

Certami dei cantori

Informazioni generali:
Il penultimo giorno delle gare dei cantori è riservato alle sciarade e a rappresentazioni teatrali.

Informazioni particolari:
Nessuna.

Informazioni riservate al Narratore:
Ogni partecipante inizia con il punteggio riportato nelle due prove precedenti.
Il programma di ogni concorrente consiste in una combinazione a piacere di sciarade e scene teatrali, che non possono tuttavia superare i sei pezzi. Per le sciarade è necessaria una Prova di Capacità in "raccontare leggende", per le scene teatrali una Prova in "travestirsi". Ogni Prova riuscita aumenta il punteggio di 5, ogni Prova fallita lo riduce di 7. Inoltre le Prove rispettivamente riuscite e fallite comportano, come già in precedenza, una detrazione o maggiorazione di 1 sulla Prova successiva.
Per quanto riguarda i tentativi dei Personaggi di intrufolarsi nelle altre stanze del castello, vale quanto si è detto per il quarto giorno di torneo.

12.6. Sesto giorno di torneo

Breve funzione religiosa

Informazioni generali:
La funzione viene celebrata dall'Iniziato di Firun in servizio a corte.

Informazioni particolari:
Nessuna.

Informazioni riservate al Narratore:
L'Iniziato di Firun, Alvar, non solo è truce e gelido come il suo dio, ma anche ugualmente scortese. Da lui non c'è da ricavare niente di utile.

Combattimenti con armi a due mani

Informazioni generali:
I combattimenti degli spadaccini terminano il sesto giorno di torneo con le gare con armi a due mani.

Informazioni particolari:
Vedi combattimenti con armi a una mano.

Informazioni riservate al Narratore:
I combattimenti con le armi a due mani si svolgono esattamente con le stesse modalità dei combattimenti con armi a una mano del giorno precedente. Identici sono anche i pericoli per i Personaggi.

Certami dei cantori

Informazioni generali:
Le gare si concludono con una dimostrazione di giochi di prestigio da parte dei partecipanti.

Informazioni particolari:
Nessuna.

Informazioni riservate al Narratore:
I bardi iniziano questa fase delle gare con il punteggio vinto nei giorni precedenti. Le prove di gioco di prestigio sono state messe all'ultimo giorno perché dilettano particolarmente il pubblico. Il loro valore, per quanto riguarda la distribuzione dei punti, non è di grande rilievo. La prestazione di un bardo comprende tre giochi di prestigio: di solito una predizione del futuro, un po' di illusionismo da baraccone e qualche acrobazia o numero di ventriloquio. Ognuna delle parti dell'esibizione richiede una Prova in "illusionismo", che rende 5 punti se riesce, e costa 5 punti (detrazione) se fallisce. In questo caso specifico una Prova non ha nessuna influenza sulla successiva. Vincitore e "re dei cantori" per l'anno che segue è il partecipante che alla fine della manifestazione ha riportato il punteggio più alto.

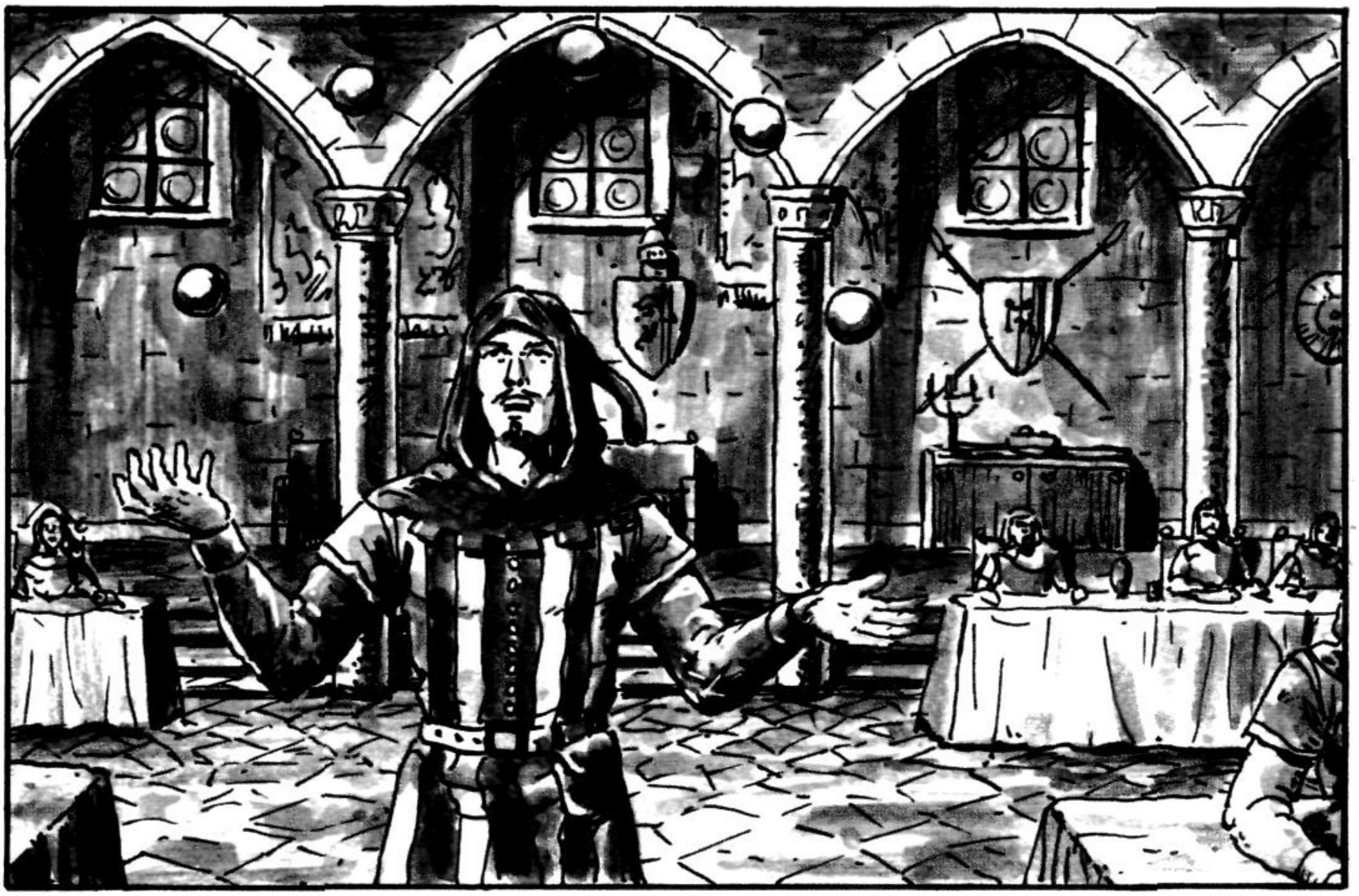
Vincitore tra gli interni: Elu Silbersang, Elfo; 95 punti.
Per quanto concerne i tentativi dei nostri di introdursi nel castello, vale quanto si è detto per il giorno precedente.

Durante i combattimenti con le armi a due mani, non si vedono da nessuna parte il conte Answin von Rabenmund e il duca Kunibald. E infatti sono nella tenda di Kunibald (*Tenda E*) dove hanno un appuntamento con il cuoco Cirnam, per consegnargli il veleno e discutere gli ultimi particolari dell'attentato. Sono soli, perché non vogliono che i loro soldati stiano ad origliare.
Se i Personaggi si avvicinano di soppiatto alla tenda, possono sentire senza difficoltà la conversazione. Hanno due sole possibilità d'azione. Innanzitutto sopraffare i tre congiurati. Considerando la gravità delle prove a loro carico, i tre non possono cavarsela raccontando una storiella all'imperatore. Come può il conte Answin giustificare il suo abboccamento *segreto* con il cuoco della casa imperiale?
I Personaggi possono però anche chiamare a testimoni gli altri partecipanti al torneo - e anche costoro ascolteranno il colloquio dei congiurati.

Ballo nella sala del trono

Informazioni generali:
A conclusione dei certami dei cantori, e per l'imminente chiusura del torneo, viene dato un ballo nella sala del trono.

Informazioni particolari:
Durante il ballo finale è permesso stare in tutti i



locali aperti del pianoterra e del primo piano del Castello Vecchio.

Informazioni riservate al Narratore:

> Questa è l'ultima opportunità per i nostri di muoversi nel castello. Grazie alla ressa della festa basta una semplice Prova di Capacità di "nascondersi" per sfuggire alle spie del conte Answin. Inoltre le sentinelle di palazzo in quest'occasione sono particolarmente gioviali e si limitano a rimandare indietro gentilmente, ma fermamente, quei Personaggi che vengono sorpresi in luoghi cui è vietato l'accesso.

12.7. Ultimo giorno di torneo

Breve funzione religiosa

Informazioni generali:
La funzione religiosa dell'ultimo giorno di torneo viene officiata dall'Iniziata di Tsa in servizio a corte.

Informazioni particolari:
Nessuna.

Informazioni riservate al Narratore:

> È una prassi molto inconsueta far celebrare all'Iniziata di Tsa, proprio all'ultimo giorno, una particolare cerimonia religiosa; ma l'imperatore si propone con questo di ottenere la benevolenza della dea del rinnovamento per l'unione tra il principe Brin e la principessa Emer, unione che deve essere resa nota durante il banchetto conclusivo nel pomeriggio dello stesso giorno. L'Iniziata di Tsa, una bellezza fulva a nome Ariste, ascolta eventuali domande o richieste dei Personaggi, ma non si ritiene in grado di aiutarli. Si dice tuttavia fiduciosa che Tsa proteggerà il principe.

Sarabanda

Informazioni generali:
A conclusione del torneo è previsto un tafferuglio armato di numerosi partecipanti, la cosiddetta "sarabanda".

Informazioni particolari:
Per questa manifestazione il campo del torneo è stato allargato a 24 metri.

Informazioni riservate al Narratore:

> La sarabanda è la rappresentazione di un combattimento armato tra due gruppi a cavallo. All'inizio della gara i due gruppi occupano le estremità opposte del campo e si lanciano, ad un segnale del cerimoniere, uno contro l'altro per affrontarsi a metà campo in un duro combattimento. Le armi dei partecipanti sono anche in questo caso smussate o di legno; ciò nonostante non sono da escludere ferimenti piuttosto gravi, particolarmente tra i Personaggi, qualora dovessero trovar diletto in questa parte del torneo. Ad ogni modo il conte Answin e il duca Kunibald non si fanno certo problemi di attaccare i Personaggi con armi vere, tanto più qui nella mischia, dove un incidente non attira l'attenzione.

Banchetto finale

Informazioni generali:
Il torneo si conclude con un banchetto di gala all'aperto sulla piazza del torneo, durante il quale l'imperatore consegna di persona i trofei ai vincitori.

Informazioni particolari:
Ecco i trofei della vittoria:

Giostra:
1° premio: un destriero (sicuro) proveniente dalle stalle imperiali
2° premio: 50 ducati
3° premio: 20 ducati

Gare degli arcieri - Arco - Arco lungo - Balestra (3 gare):
1° premio: ad ognuno 20 frecce (o dardi) con gittata più lunga del normale e stessa precisione
2° premio: 20 ducati
3° premio: 10 ducati

Gare di lancio - Accetta - Pugnale - Giavellotto (3 gare):
1° premio: ad ognuno un'arma particolarmente efficiente (pregi: vedi sopra, frecce e dardi)
2° premio: 20 ducati
3° premio: 10 ducati

Infilzare gli anelli:
1° premio: 60 ducati
2° premio: 40 ducati
3° premio: 20 ducati

Armi a una mano:
1° premio: un'arma indistruttibile a scelta
2° premio: 50 ducati
3° premio: 20 ducati

Armi a due mani:
1° premio: un'ascia da guerra con i seguenti valori: PImp 2D6+4; Peso 180; costo: 400; Attacco: – 1; Parata: – 2; Coefficiente di rottura: 3
2° premio: 50 ducati
3° premio: 20 ducati

Certami dei cantori:
Viene assegnato solo il primo premio.
Il "re dei cantori" ottiene un vitalizio di 20 coro-

ne al mese ed è assunto dall'imperatore Hal quale poeta di corte.

Informazioni riservate al Narratore:
Se fino a questo punto i Personaggi non hanno intrapreso nulla contro l'assassinio del principe, non ci sono pressoché speranze di salvarlo.
I cibi e le bevande sono già stati preparati e portati in tavola, compreso il pesce avvelenato per il principe Brin, e dopo la premiazione inizia il banchetto.
Il suo svolgimento dipende ora completamente dalla linea di condotta tenuta dai Personaggi nel corso degli ultimi sei giorni. Per questo lasciamo l'attuazione di questo punto culminante dell'avventura con piena fiducia nelle tue mani esperte di Narratore . . .

13. I luoghi dell'azione

13.1. Le tende dei partecipanti

Informazioni generali:
I partecipanti arrivati da tutte le parti di Atlantide vengono alloggiati, per la durata del loro soggiorno, in un grande accampamento tra la tribuna *del torneo e il muro del castello.*

Informazioni particolari:
I partecipanti abitano tende proprie, che si sono portati dietro. Soltanto gli ospiti d'onore, come la delegazione del principe Cuanu e il conte Answin von Rabenmund abitano al Castello Vecchio.

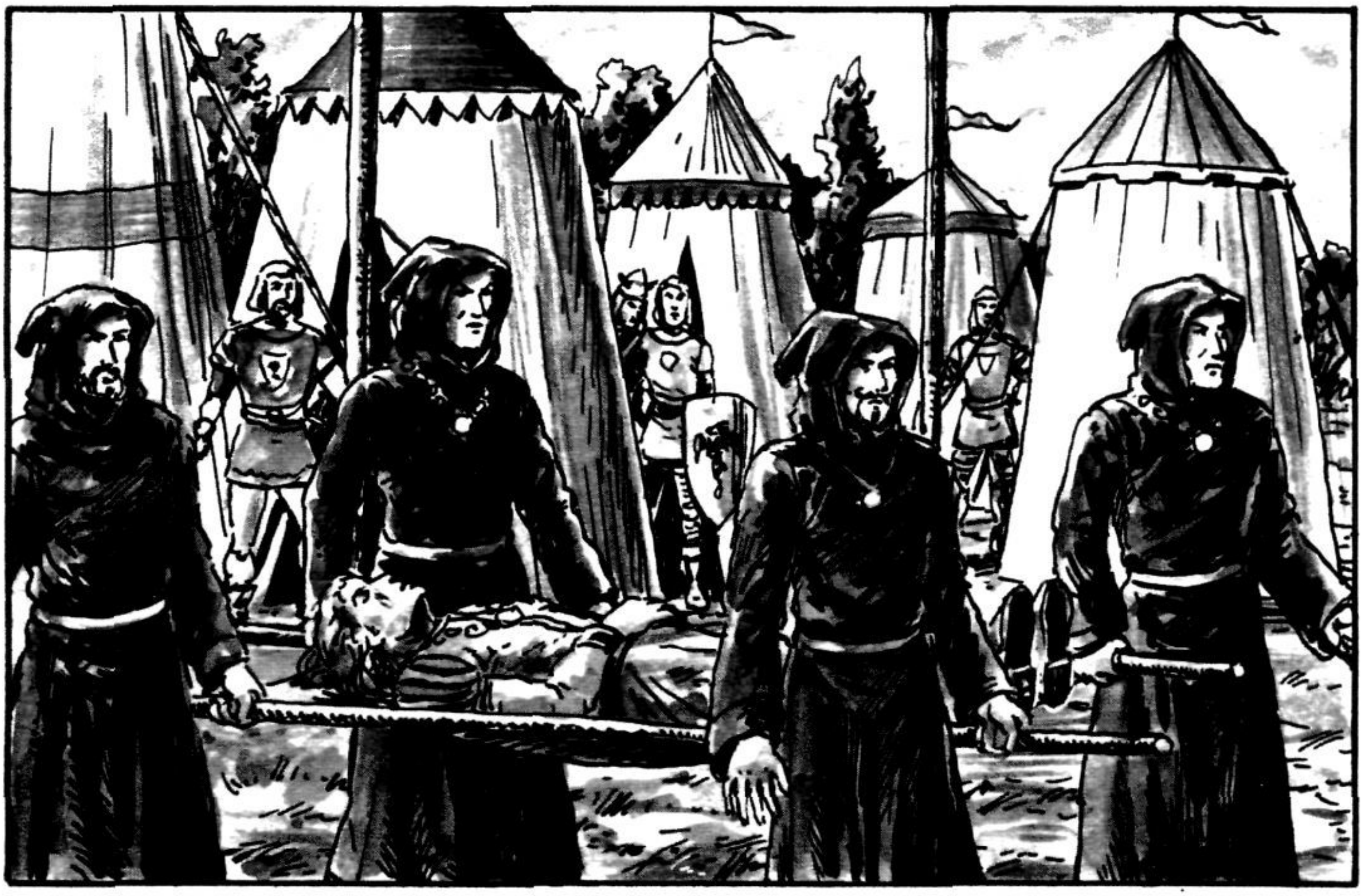
Informazioni riservate al Narratore:
Il tipo medio di tenda dei partecipanti ospita quattro persone su una superficie di circa 12 metri quadrati. Alcuni dei nobili sono accompagnati da soldati (non più di sei), che dormono in una tenda a parte, accanto a quella del loro signore. In linea di massima la vita all'accampamento è abbastanza varia. Quando non ci sono gare in corso, c'è sempre movimento. Di giorno i partecipanti al torneo girano per il campo alla ricerca di conoscenti o di partner per qualche piccolo scontro d'allenamento, e la sera siedono attorno ai molti fuochi da campo, si raccontano storie e ascoltano i cantastorie, se questi non devono esibirsi al castello. I cavalli dei partecipanti sono stati messi nelle stalle, che si trovano in una zona confinante col castello e non riportata nella Carta 1.
Di particolare interesse per i nostri eroi sono le cinque tende che vengono indicate con le lettere da A ad E. Si tratta della loro tenda, delle tre tende vicine e di quella del duca Kunibald. Se nella tua avventura altre tende giocano un ruolo importante, le puoi tranquillamente distribuire a piacere sulla carta. Tutte le tende si assomigliano, visto che servono esclusivamente per dormirci; è chi le occupa a renderle interessanti.

Tenda A

Informazioni generali:
È la tenda dei Personaggi.

Informazioni particolari:
La grandezza e la sistemazione interna della tenda vengono decise dai Personaggi.

Informazioni riservate al Narratore:
Dopo il trauma causato dalla morte improvvisa del loro compagno, i Personaggi si sono un po' ripresi e hanno portato il povero Oldiberto



nella tenda, dove lo hanno adagiato sulla sua brandina.

Appena la delegazione di Albernia è stata portata al sicuro nei suoi alloggi al Castello Vecchio, arriva un ufficiale delle guardie di palazzo accompagnato da tre soldati per indagare sulla morte del cantastorie. L'ufficiale non pare molto contento di questo disturbo nella preparazione del torneo, e vuole portare a termine la faccenda prima possibile. Dopo un breve interrogatorio dei Personaggi e un'occhiata sbrigativa al cadavere, le Guardie di Palazzo si allontanano, non senza aver fatto presente ai nostri amici che non hanno alcun diritto di dare di propria iniziativa la caccia all'assassino del loro amico. La guardia di corte non ha alcun interesse a ulteriori spargimenti di sangue, e le indagini arrivano alle conclusioni che ci si aspettava: il bardo è stato ucciso con un colpo di pugnale durante una zuffa da uno sconosciuto, proveniente forse dall'est.

Circa tre ore dopo arrivano tre Iniziati di Boron che prendono con sé la salma e la portano al loro tempio alla periferia della città, dove ha luogo la sepoltura secondo il rito dei Dodici Dei. Se prima dell'arrivo dei sacerdoti i Personaggi ispezionano più da vicino il loro amico, trovano sul suo pugnale tracce di sangue e nella mano contratta un bottone con una testa di leone in rilievo.

Tenda B

Informazioni generali:

Nella tenda, posta a sud di quella dei nostri, alloggiano tre partecipanti al torneo provenienti dall'estremo settentrione di Atlantide.

Informazioni particolari:

La tenda ha una superficie di 11 metri quadrati e contiene le armi e i sacchi a pelo dei suoi tre occupanti.

Informazioni riservate al Narratore:

I tre occupanti la tenda sono molto colpiti dalla morte di Oldiberto e sono i primi a fare le condoglianze.

Si tratta di Linnart dell'Hartweil, un Guerriero del Livello 6, Heilke von Ungram, una Vagabonda del Livello 9, e Bibernell von Hengisdorf, un'Iniziata di Rondra del Livello 7 (vedi appendice).

Heilke von Ungram ha sentito un pezzo della ballata di Oldiberto, ma non ne era particolarmente entusiasta e ha dimenticato il testo. È tuttavia disposta a tentare di richiamarlo alla memoria. Dopo alcuni minuti le viene in mente che vi si narrava di un leone traditore e di una giovane volpe. A prescindere da questa informazione e da generali dichiarazioni di simpatia, gli abitanti questa tenda non sono però disposti ad aiutare i Personaggi nelle ricerche.

Tenda C

Informazioni generali:
Nella tenda confinante a ovest ci sono due Nani.

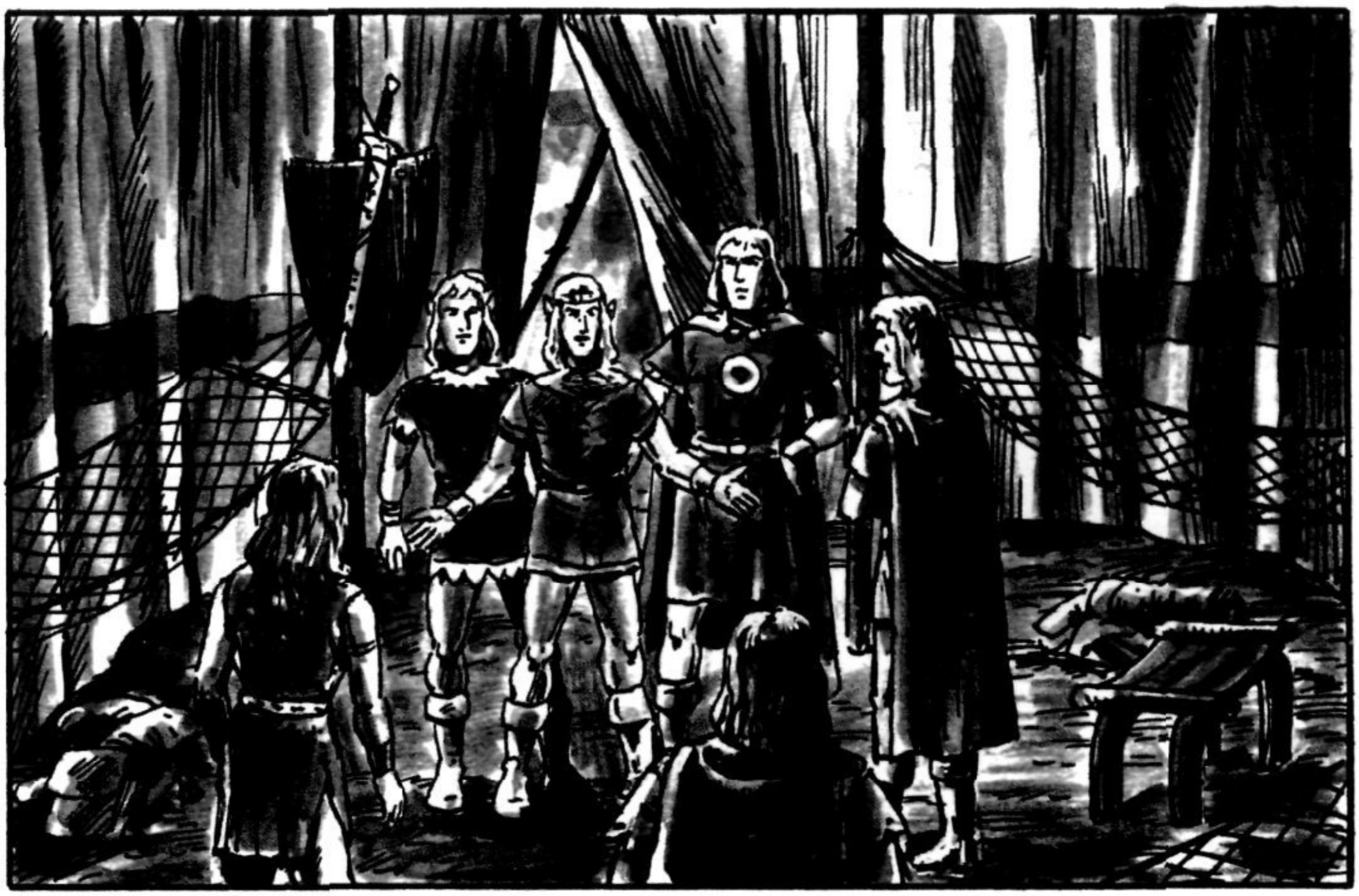
Informazioni particolari:
La tenda, di 8 metri quadrati, contiene solo i sacchi a pelo e le armature dei suoi occupanti.

Informazioni riservate al Narratore:
In questa tenda dormono Babro, figlio di Tungil, un Nano del Livello 9, e Gin, figlio di Nasulf, un Nano del Livello 10.

Babro e Gin non avevano alcun interesse per gli slanci poetici del cantastorie Oldiberto, e non sono certo stati ad ascoltare i suoi esercizi di canto. In questo senso non sono in grado di aiutare i Personaggi. Qui i nostri non trovano quindi appoggio, a meno che tra di loro non vi sia un Nano a cui riesca una Prova di Capacità di "convincere" + 1. In questo caso i due sono disposti a tenere nei giorni seguenti occhi e orecchie ben aperti, sempre che ciò non influisca in alcun modo sulla loro partecipazione al torneo. Allora i nostri amici possono usare i Nani come informatori, se da soli non riescono a procedere nelle indagini.

Tenda D

Informazioni generali:
L'ultima tenda adiacente a quella dei Personaggi, è posta verso nord e occupata da tre Elfi.



Informazioni particolari:
La tenda ha una superficie di 20 metri quadrati e contiene soltanto le amache e le armature dei suoi abitanti.

Informazioni riservate al Narratore:
In questa tenda, che spicca per la sua grandezza, dormono Ancoron, un Elfo del Livello 11, Calenloth, Livello 10, e Oiodin, Livello 11.
Con la predilezione per la musica e la poesia loro propria, hanno naturalmente teso l'orecchio quando Oldiberto lavorava alle sue ballate. Ma poiché erano presenti solo raramente quando il cantastorie si esercitava, anche la loro versione della ballata è lacunosa. (Del resto Oldiberto sapeva bene che nelle vicinanze c'erano degli Elfi, che sarebbero stati naturalmente suoi diretti concorrenti, ed era stato molto attento che non potessero sentire niente di importante.) L'unico passaggio che per caso hanno sentito suona così:

Al volpettin per dar morte precoce
s'uniro in forte lega leon e corvo;
il cantastorie a ciò vuole dar voce
onde svelar questo complotto torvo.

Gli Elfi sono peraltro convinti che il povero Oldiberto, con un simile poetare, non avrebbe avuto la benché minima speranza di ottenere la vittoria . . .

Tenda E

Informazioni generali:
La tenda del duca Kunibald di Ehrenstein è un po' scostata rispetto alle altre tende dei partecipanti al torneo, al margine nord-ovest dell'accampamento.

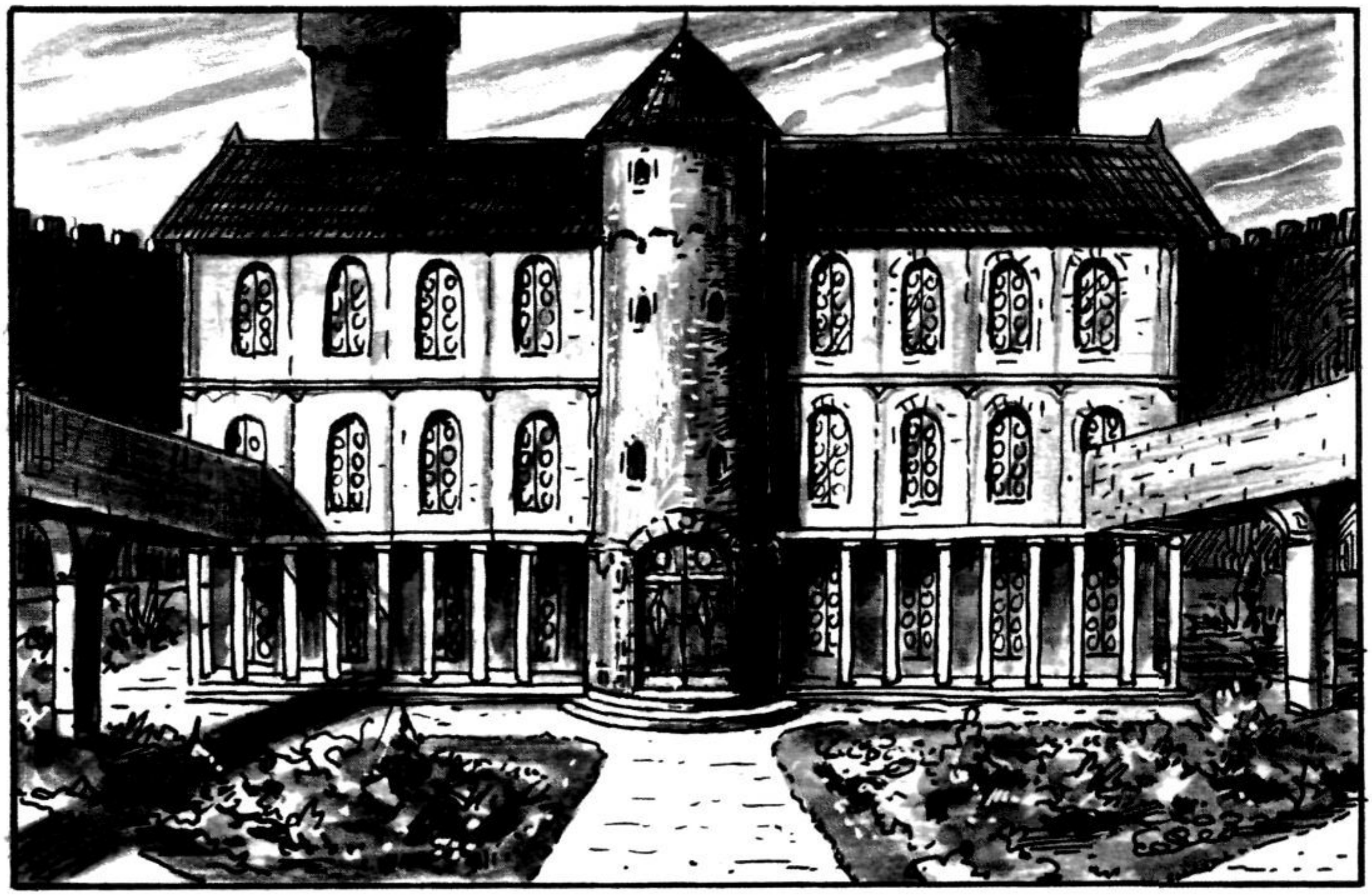
Informazioni particolari:
Nella tenda, di 17 metri quadrati, ci sono l'armatura e il letto del duca Kunibald. Colpisce in particolare il fatto che Kunibald non dorme, come quasi tutti i partecipanti, su un sacco a pelo, ma ha nella tenda un letto con cassetti.

Informazioni riservate al Narratore:
Il letto con cassetti ha lo scopo di lenire gli occasionali attacchi reumatici del duca, e serve d'altra parte per occultare i suoi oggetti di valore; dalla sera del quarto giorno di torneo, fino al pomeriggio del sesto, funge anche da nascondiglio segreto del flacone di veleno che uno dei soldati di Kunibald ha procurato tramite un alchimista della città.

Nel letto c'è un cassetto segreto (Prova di Capacità + 1/Istinto di Nani 9). Per aprire la serratura, di fabbricazione particolare, è necessaria una Prova di Capacità in "aprire serrature e disattivare trappole". La serratura è stata costruita da un artigiano con un punteggio di 14 in questa specialità. Il duca Kunibald porta sempre con sé la chiave al collo, legata ad una catenina d'argento. I tentativi di scassinare il letto a cassetti hanno come unico risultato di far accorrere da uno a tre soldati del duca, che sono intenti a fare qualcosa nella tenda accanto.
Nel letto c'è una borsa con 25 corone e una pesante collana d'oro del valore di 50 corone, nonché una spada finemente lavorata con l'incisione dello stemma della stirpe di Ehrenstein. Questa spada è in grado di mandare luce come una fiaccola una volta al giorno per circa 10 minuti, ma solo nelle mani di un appartenente alla famiglia Ehrenstein. Il valore della spada per uno dei membri della famiglia del duca è di 200 corone. Per tutti gli altri il suo valore non supera le 16 corone. Inoltre il letto contiene, dalla sera del quarto fino al pomeriggio del sesto giorno di torneo, un piccolo flacone di terracotta contenente una polvere color ruggine che all'aspetto parrebbe paprica: si tratta del veleno Harizan, una letale miscela di fegato essiccato di un pescecane tropicale e di veleno della vipera delle dune, che vive nel deserto di Khomù. Questo preparato è estremamente raro e costosissimo, poiché mantiene il suo potere venefico letale solo per una settimana, dopo la quale diventa innocuo.

13.2. Il Castello Vecchio (Carta 1)

Informazioni particolari:
Il Castello Vecchio è la residenza originaria della dinastia di Gareth, e attualmente viene usato ancora solo in occasioni ufficiali e per soggiorni occasionali della famiglia imperiale. La maggior par-



te dell'anno l'imperatore la trascorre al Castello Nuovo, *che è situato a tre chilometri di distanza* verso ovest in mezzo a un parco enorme. Durante l'annuale torneo l'imperatore risiede sempre al Castello Vecchio.

L'evoluzione del Castello Vecchio, da normale maniero di provincia a castello imperiale, è ancora riconoscibile dalla struttura edilizia dell'edificio. In mezzo alla facciata sporge ancora la vecchia torre di tre piani. Negli ultimi decenni il castello è stato completamente ricostruito e l'edificio centrale contiguo alla torre è largo tre volte quello precedente. Gli spessi muri della torre sono stati aperti in più punti, in modo da mettere in comunicazione il palazzo con la stessa.

L'edificio principale è, contrariamente alla torre, dotato di finestre alte tre metri e larghe due, con vetri colorati legati a piombo. Le finestre partono da un'altezza di circa 50 centimetri dal pavimento e arrivano quasi fin sotto l'alto soffitto (3,6 m) dei tre piani.

Il castello è circondato da un parco. I quattro angoli dell'edificio sono collegati tramite ponti con le torri d'angolo della vecchia cinta muraria interna. In queste torri vivono e lavorano attualmente *funzionari di corte*.

Le guardie di stanza all'interno del palazzo sono tutte Guerrieri del Livello 5-8. (In fondo al volume trovi i punteggi di due guardie - tipo.) I posti fissi delle sentinelle sono segnati sulle carte da una X. Inoltre alcune delle porte del palazzo sono contrassegnate da un valore (ad esempio + 3). Il numero indica la maggiorazione sulla Prova di Capacità di "aprire serrature" per la porta in questione.

13.3. Il pianoterra (Carta 2)

Zona 1: il porticato

Informazioni generali:
Le due ali di porticato ai lati del torrione misurano 24 metri in lunghezza e quattro in larghezza.

Informazioni particolari:
Il portico viene delimitato da otto colonne per

parte, ognuna di 1,5 m di diametro, che reggono la parte sporgente del primo piano. Sulla facciata dietro alle colonne ci sono quattro finestre per parte.

Informazioni riservate al Narratore:

> La porta d'ingresso sul fianco del torrione è un'entrata secondaria e viene continuamente sorvegliata da due sentinelle. È una porta di legno di quercia rivestita in ferro. Di notte, quando l'ingresso principale è chiuso, gli abitanti del castello vengono fatti entrare di qui.

Zona 2: l'atrio

Informazioni generali:
L'atrio del castello è di forma rotonda, di 16 metri di diametro. Nell'atrio vi sono due scale che portano al piano superiore e un doppio portale di quattro metri di larghezza, sorvegliato, sulla parte ovest. Di fronte al portale, a est, c'è l'ingresso principale.

Informazioni particolari:
Il pavimento dell'atrio e le due scale che conducono di sopra sono di marmo nero levigato. Arazzi sontuosi nascondono quasi completamente il granito delle pareti. Il locale è illuminato da numerose candele in sostegni d'argento. Il portale nella parte ovest dell'atrio è lavorato artisticamente in bronzo e porta le insegne imperiali, lo stendardo, i porta-insegne, la corona e il motto imperiale. Ai due lati del portale ci sono di guardia due sentinelle, e quattro sono fuori, davanti all'ingresso principale.

Informazioni riservate al Narratore:

> Le scale conducono ai piani superiori del torrione e agli appartamenti degli ospiti di Albernia. Attraverso il portale si accede alla sala del trono (Zona 8). Le sentinelle chiedono ai Personaggi che cosa desiderano e li rimandano indietro se questi non sanno addurre motivi plausibili al loro desiderio di entrare a palazzo. Questo non vale naturalmente se la sala del trono è comunque accessibile al pubblico perché vi si svolge una festa o una tenzone di cantastorie.
>
> Le sentinelle non capiscono gran che gli scherzi, e diventano piuttosto spiacevoli se i nostri tentano di penetrare in locali nei quali non hanno niente da cercare.

Zona 3: la dispensa

Informazioni generali:
La porta sul lato ovest è chiusa a chiave. La stanza misura m 11 × 6, con una finestra sulla parete est, due su quella sud e una porta su quella ovest. Nella stanza ci sono scaffali pieni di viveri.

Informazioni particolari:
Nessuna.

Informazioni riservate al Narratore:

> È la dispensa del castello. I viveri qui depositati sono destinati ai banchetti della sera del terzo giorno di torneo e del pomeriggio dell'ultimo giorno, nonché alla solita alimentazione delle guardie, del personale di corte e della famiglia imperiale.

Zona 4: la scala della cantina
(ne esistono due)

Informazioni generali:
Un vano largo quattro metri e lungo sei, senza finestre e con due porte rispettivamente sul lato est e ovest, e con una scala che porta di sotto.

Informazioni particolari:
Il locale viene illuminato da un'unica fiaccola sulla parete che dà sull'esterno; è pulito ma spoglio. Pareti e scala sono di granito non rivestito.

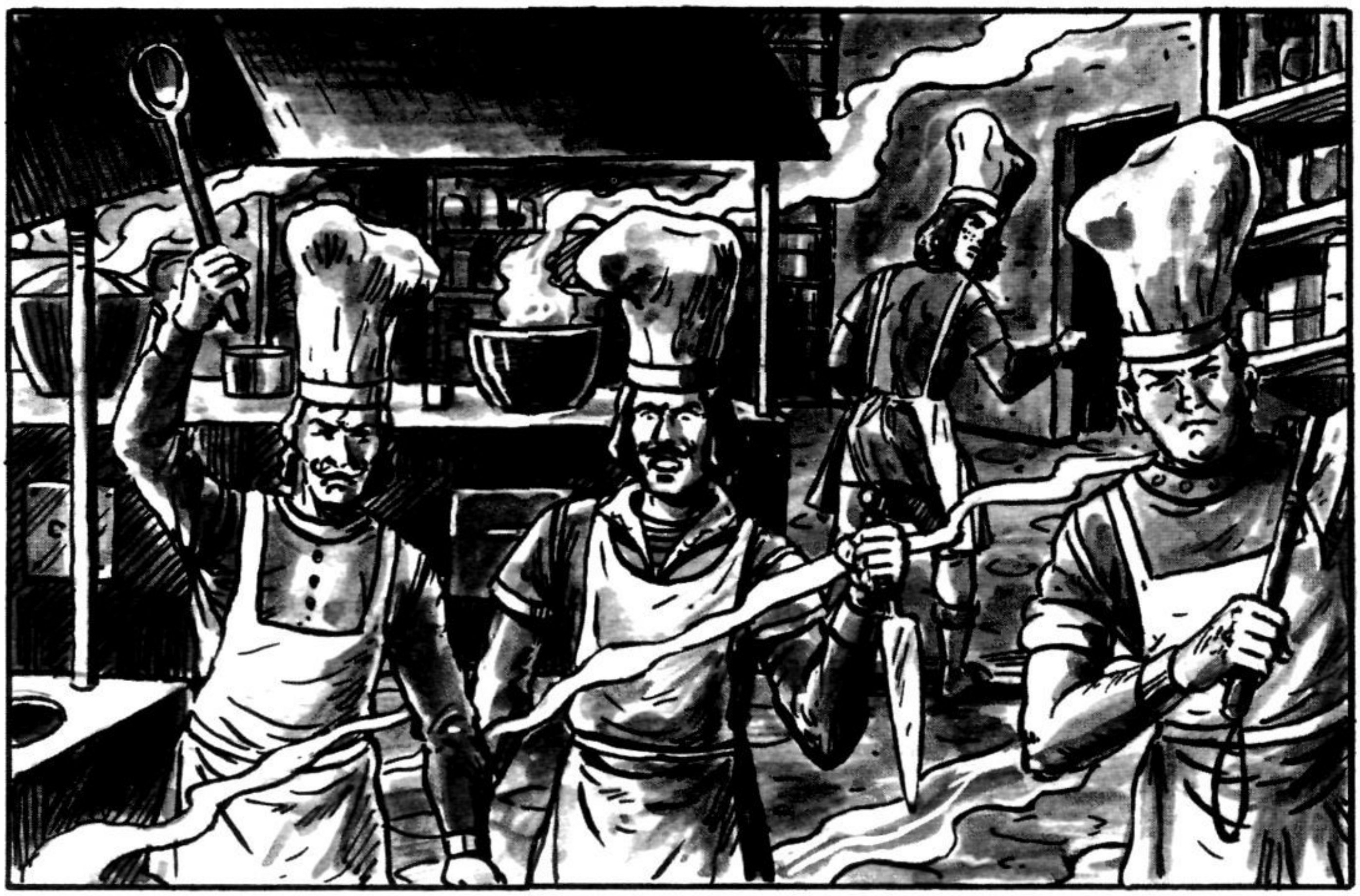
Informazioni riservate al Narratore:

> Questa è la scala che conduce alle temute prigioni del castello.

Zona 5: la cucina del castello

Informazioni generali:
È una stanza a pianta irregolare, poligonale, con una finestra sulla parete sud e una sulla parete obliqua di sud-ovest, nonché una porta rispettivamente sulle pareti sud-ovest, est e nord. Sulla parete sud-ovest ci sono inoltre un grande fornello per cucinare e un forno. La stanza è piena di tavoli e scaffali.

Informazioni particolari:
Qui lavorano in continuazione da quattro a otto cuochi dalle cinque del mattino fino alle nove di sera. Se qualche estraneo tenta di intrufolarsi, la



loro reazione è dapprima sorpresa, quindi si arrabbiano e mettono alla porta i Personaggi senza tanti complimenti.

Informazioni riservate al Narratore:

Se i Personaggi non seguono prontamente l'ingiunzione di sparire, arrivano due o tre cuochi che brandiscono minacciosamente delle mannaie da macellaio. I cuochi, però, non iniziano un combattimento, puntando di più sulla paura che incutono e sul fatto che gli estranei non possono portare armi all'interno del castello.

Le porte delle pareti est e nord non sono chiuse a chiave. La porta della parete sud-ovest dà su un vialetto di ghiaia che conduce alle stanze del personale di cucina e rimane aperta durante l'orario di lavoro dei cuochi, altrimenti è chiusa a chiave. Uno dei cuochi che qui lavorano a mezzogiorno è il congiurato Cirnam, che si nota particolarmente per il viso cosparso di lentiggini. Fintanto che non dispone del veleno, nega decisamente ogni sua partecipazione al complotto. Ma appena il veleno gli viene consegnato, porta sempre con sé il flacone e per questa ragione è talmente nervoso, che a torchiarlo con una certa determinatezza confessa subito tutto. Il conte Answin non sospetta minimamente della fragilità di nervi del suo complice, perché altrimenti lo terrebbe di sicuro sott'occhio.

Zona 6: il deposito delle armi

Informazioni generali:

Le porte di questa stanza sono chiuse a chiave. Il locale misura m 6×11, ha una finestra sulla parete est e due su quella nord, una porta sulla parete sud e una su quella ovest. Nella stanza ci sono scaffali e ganci da parete pieni di armi e armature.

Informazioni particolari:

Si tratta, come del resto si può capire dalle armature e dalle uniformi appese alle pareti, del deposito d'armi delle guardie di palazzo. Qui si trovano armi di tutti i tipi, nonché diverse armature e scudi.

Informazioni riservate al Narratore:

Se i Personaggi riescono a penetrare in questa stanza, nulla impedisce loro di rifornirsi delle armi qui a disposizione. Devono tuttavia mettere in conto la probabilità di essere fermati e gettati nelle prigioni sotterranee qualora venissero sorpresi con queste armi dentro al castello. È anche possibile travestirsi da guardie di palazzo con le uniformi qui appese. Per poter mantenere il travestimento è necessaria una Prova di Capacità di "travestirsi" ogni volta che si incontrano dignitari di corte, e una Prova + 2 se ci si imbatte in vere guardie di palazzo. Le due porte di questa stanza sono chiuse a chiave.

Zona 7: l'alloggiamento delle guardie

Informazioni generali:

Si tratta di un ampio locale di forma irregolare con una finestra nella parete nord, una finestra e una porta di ferro nella parete nord-ovest e una porta di legno rivestita in ferro nella parete est. Nella stanza ci sono un tavolo e parecchi tavolacci di legno.

Informazioni particolari:

C'è una possibilità del 50% (1-10 sul D20) che di giorno si intrattengano in questa Zona 1D6 guardie di palazzo. Di notte le guardie sicuramente presenti sono 2D6 (almeno 4).

Di notte tutte le guardie presenti dormono, di giorno dorme solo la metà dei soldati che qui stazionano, mentre gli altri siedono al tavolo e bevono o giocano a carte.

Informazioni riservate al Narratore:

Questo è il quartiere delle guardie. Nella stanza ci sono complessivamente 16 tavole di legno ricoperte di paglia, per ognuna delle quali esiste una cassa da campo con uniformi di riserva, preparati per lucidare i metalli, grasso da stivali, una pipa, del tabacco e una borsa contenente 1D6 ducati. Le guardie di palazzo reagiscono con estrema aggressività se qualche estraneo entra nel loro alloggiamento e spediscono tutti gli intrusi difilato nelle prigioni del castello, senza stare tanto a discutere. Tutte le guardie qui presenti hanno spada e scudo a portata di mano. I soldati svegli indossano un corpetto di cuoio, quelli che dormono solo un perizoma.

Zona 8: la sala del trono

Informazioni generali:

È un grande salone con delle colonne che sostengono una galleria. Sotto la galleria l'altezza della sala è di 3,5 m, nel mezzo il soffitto è alto m 7.

Il doppio portale d'ingresso, fiancheggiato anche dalla parte del salone da due guardie di palazzo, è situato in un vano della parete largo 8 metri e profondo 2; di fronte, in un'ampia nicchia semicircolare, c'è una tribuna con tre troni. Ai lati della tribuna ci sono due porte di normale grandezza, davanti a ognuna delle quali stanno impettiti tre uomini della guardia di palazzo. Un'altra porta, non sorvegliata, si apre sulla parete nord. Il locale viene illuminato da innumerevoli candele. Alle pareti sud e nord ci sono due scale che conducono di sopra, alla galleria.

Informazioni particolari:

Il pavimento del salone è di legno tirato a specchio, con al centro un mosaico rappresentante lo stemma imperiale. Le colonne della balconata sono di marmo rosso e bianco. Cinque scalini portano alla tribuna, elevata di un metro rispetto al pavimento, sulla quale sono posti i tre troni, costruiti in oro e pietre preziose, e imbottiti di pesante broccato. Sul trono di mezzo, il più grande, siede l'imperatore Hal, alla sua sinistra la moglie Alara, alla destra il principe ereditario Brin. Dietro a loro si innalza una cupola che arriva fino al soffitto alto 7 metri e che è decorata da un grande stemma imperiale.

Informazioni riservate al Narratore:

La sala del trono viene usata solo in occasione di cerimonie ed è altrimenti vuota e non illuminata.

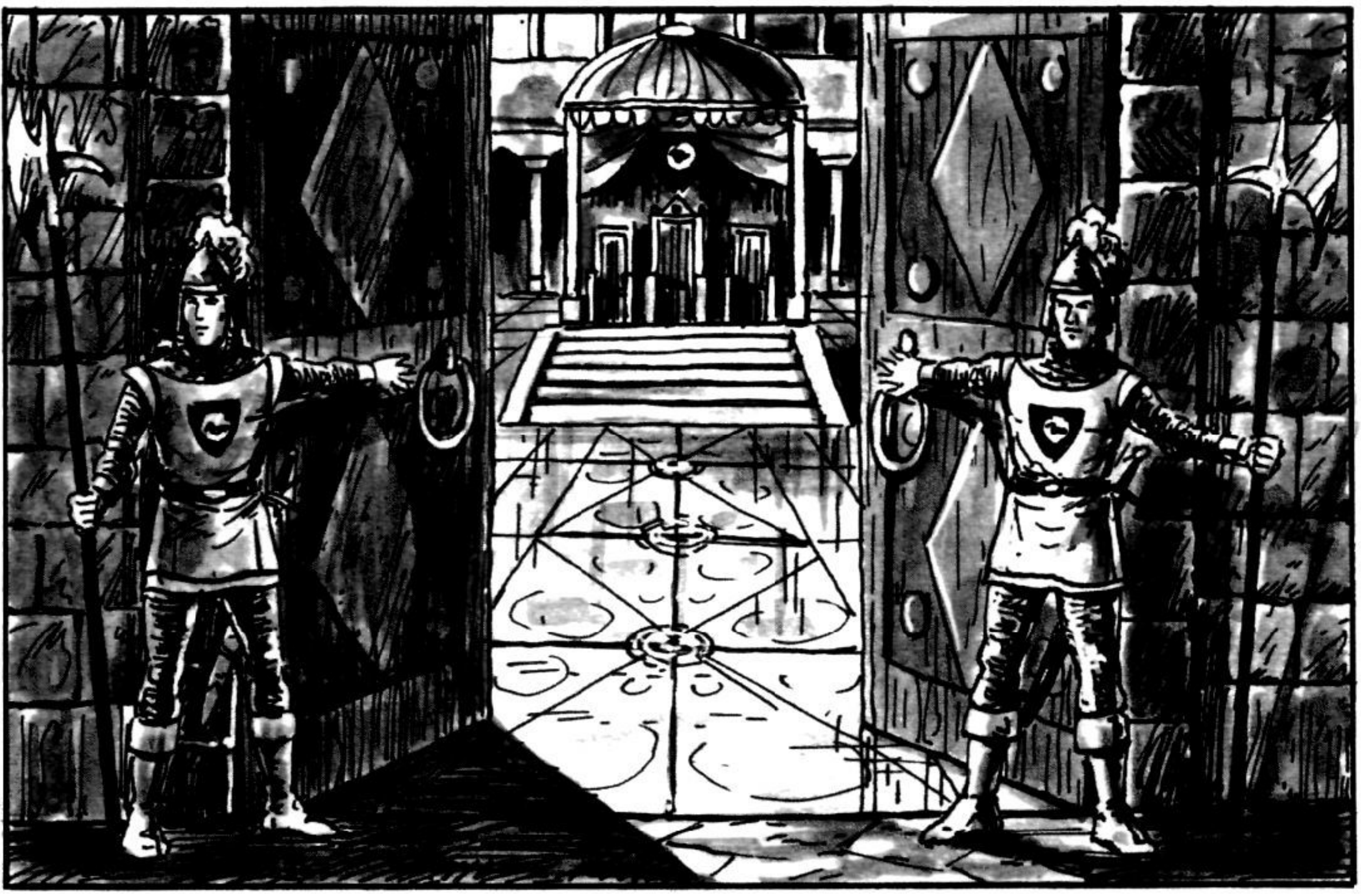
Zona 9: l'accesso al piano superiore

Informazioni generali:

Si tratta di un atrio lungo 40 metri e largo 8, con larghe scale di marmo che portano al piano di sopra sui due lati e quattro finestre sulla parete ovest. Sulla parete est ci sono due porte ai lati di una sporgenza semicircolare che esce fino a quattro metri dentro il locale. Sulla parete sud c'è un'altra porta.

Informazioni particolari:

Il pavimento di questo vano è di piastrelle nere,



bianche e rosse, mentre le pareti sono rivestite di arazzi pregiati con ricami in oro e argento.

Informazioni riservate al Narratore:

> La stanza serve alla famiglia imperiale e al personale quale passaggio dal pianoterra al primo piano. Non è accessibile agli estranei.

13.4. Primo piano (Carta 3)

Zona 10: la galleria della sala del trono

Informazioni generali:
La balconata, raggiungibile dal pianterreno con due scale, ha una pianta molto irregolare.

Informazioni particolari:
Numerose fiaccole alle pareti illuminano la galleria. Una ringhiera in bronzo di un metro di altezza corre lungo la parte che dà sulla sala del trono. Il pavimento è identico a quello della sala del trono, le pareti sono rivestite in legno. Due scale conducono dalla sala del trono alla galleria.

Informazioni riservate al Narratore:

> Poiché la galleria non viene sorvegliata, i Personaggi hanno la possibilità di esplorare il resto del palazzo partendo da qui.

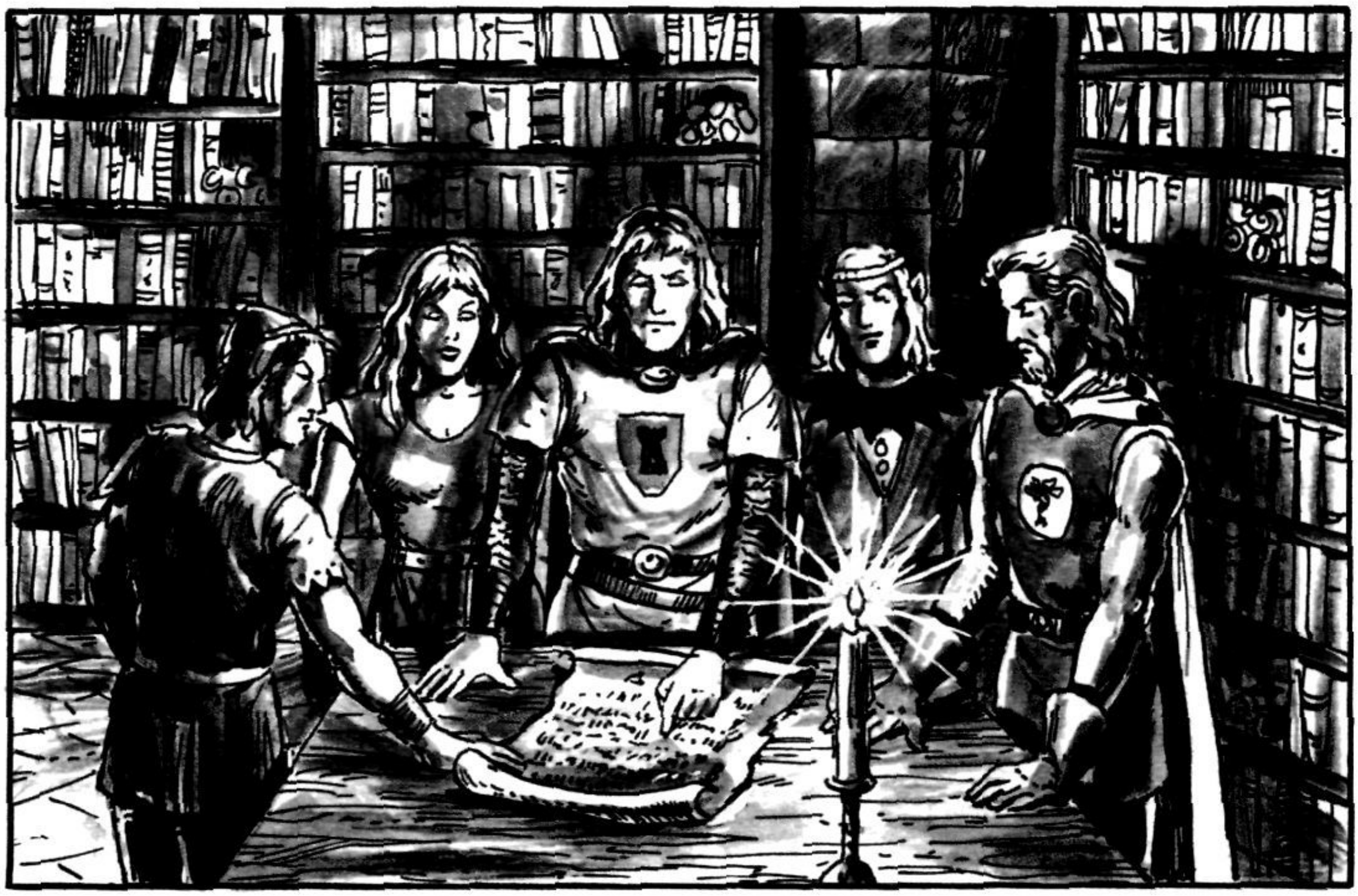
Zona 11: dormitorio delle persone di servizio

Informazioni generali:
Una stanza di m 4 × 6, con più letti semplici di legno, tavolo, sgabelli e piccole cassapanche.

Informazioni particolari:
Nessuna.

Informazioni riservate al Narratore:

> Le stanze della servitù non contengono oggetti degni di nota. Di notte dormono, in ognuna delle stanze, 2 o 3 cameriere o servitori.



Zona 12: l'alloggio del maggiordomo

Informazioni generali:
Una stanza di m 8 × 6 con una porta sulla parete est.

Informazioni particolari:
Il locale è arredato con sobrietà: letto, armadio, scrivania, poltrona, candelabro etc..

Informazioni riservate al Narratore:

> Qui abita il maggiordomo del Castello Vecchio, un Avventuriero del Livello 5 con un alto punteggio di Capacità nel settore commerciale e in "leggere e scrivere".

Zona 13: la biblioteca del castello

Informazioni generali:
Si tratta di una grande stanza poligonale con due finestre e porte sulle pareti di nord-ovest, sud e est.

Informazioni particolari:
Il pavimento è ricoperto da un pesante tappeto, e davanti a un caminetto ci sono quattro massicce poltrone in pelle. Lungo tutte le pareti corrono scaffali con libri e papiri.

Informazioni riservate al Narratore:

> Questa stanza serve ogni tanto all'imperatore e ai suoi ospiti per rilassarsi. I libri e i rotoli di pergamena contengono tra l'altro un albero genealogico della famiglia imperiale dal quale risulta chiaramente il posto occupato dal conte Answin nella successione imperiale. È chiusa a chiave solo la porta della parete nord-ovest.

Zona 14: collegamento con la torre d'angolo esterna

Informazioni generali:
La porta che dà sul passaggio è chiusa a chiave. Il passaggio, lungo 12 metri circa e largo due, non è coperto e termina davanti ad una porta di quercia chiusa a chiave.

Informazioni particolari:
Nessuna.

Informazioni riservate al Narratore:

> Le quattro torri d'angolo del castello non vengono descritte dettagliatamente in quanto di scarsa importanza ai fini dell'avventura. Si tratta degli alloggi e stanze da lavoro dei seguenti funzionari di corte (in senso orario da nord-ovest verso sud-ovest): l'astrologo di corte, il medico di corte, l'architetto di corte e l'alchimista.

Zona 15: l'ufficio degli scrivani

Informazioni generali:
La stanza è lunga 12 metri e larga 4,5 con due porte chiuse a chiave rispettivamente sulla parete sud e est, e due grandi finestre sulla parete nord.

Informazioni particolari:
Si tratta dell'ufficio degli scrivani, come si può del resto vedere dai dodici scrittoi che la stanza contiene, e dagli scaffali alle pareti con pergamene vuote.

Informazioni riservate al Narratore:

> Nessuna. (L'ufficio del Castello Vecchio non viene più usato da anni.)

Zona 16: ripostiglio

Informazioni generali:
È un locale piccolo, senza finestre.

Informazioni particolari:
Nel ripostiglio ci sono addobbi di carta, di quelli che si usano nelle feste.

Informazioni riservate al Narratore:

> Nessuna.

Zona 17: la galleria degli avi

Informazioni generali:
Un locale quadrangolare largo 6 metri e lungo 9, con due porte nella parete ovest.

Informazioni particolari:
Sulle pareti sono appesi dei quadri di grande formato che raffigurano delle persone davvero brutte. La porta più a nord non è chiusa a chiave.

Informazioni riservate al Narratore:

> Qui sono riuniti i ritratti di molti imperatori del Nuovo Impero, nonché i ritratti dei principi di Gareth del Vecchio Impero.

Zona 18: il bagno degli ospiti del castello

Informazioni generali:
Una stanza quadrata, rivestita di piastrelle, di m 4 × 4, con una porta sulla parete sud. In mezzo alla stanza c'è una vasca da bagno in ottone.

Informazioni particolari:
Sul soffitto, un po' più a sud del camino sulla parete nord, c'è un tubo chiuso da un tappo a vite. Sopra il camino è appesa una grande pentola.

Informazioni riservate al Narratore:

> La pentola serve a scaldare l'acqua per il bagno, che, da un serbatoio posto sul tetto, arriva nella stanza attraverso il tubo del soffitto. Se si toglie il tappo, scende un grosso getto d'acqua fino a quando i Personaggi non intraprendono qualcosa per fermarlo. Dopo che sono fuoriusciti circa 20 litri d'acqua, il getto si esaurisce automaticamente.

Zona 19: il quartiere dei capitani di Albernia

Informazioni generali:
Si tratta di una stanza di m 4 × 6 con una porta a metà della parete ovest e una nicchia sul lato nord; il locale è illuminato da fiaccole alle pareti.

Informazioni particolari:
Accanto ad altri mobili ci sono, nella stanza, due comodi letti. Davanti ad ogni letto si trova una cassapanca non chiusa a chiave che contiene armature da soldato.

Informazioni riservate al Narratore:

> In una delle due cassapanche c'è una borsa contenente 3D6 ducati. Quando sono in corso le manifestazioni del torneo nella stanza, chiusa a chiave, non c'è nessuno. Altrimenti è abitata da due capitani del principe Cuanu, che

reagiscono prontamente a qualsiasi intrusione o rumore di combattimento. I soldati sono Guerrieri del Livello 12.

Un capitano ha il punteggio seguente:

Coraggio	13	Protezione	3
Attacco	15	Impatto	1D6 + 6
Parata	15	Energia Vitale	52
Resistenza	67	Velocità	TabVel 1

Classe 30

Zona 20: la stanza della torre

Informazioni generali:
Le misure esatte del locale le puoi ricavare dalla pianta. Nella stanza ci sono due scale che portano di sotto e una scala a chiocciola con la quale si può raggiungere il secondo piano.

Informazioni particolari:
Nella stanza del torrione sono provvisoriamente alloggiati 10 soldati: la scorta del principe Cuanu. Nel locale sono stati sistemati 10 letti da campo, e accanto a questi delle casse (da campo) su cui ci sono delle spade.

Informazioni riservate al Narratore:
Quando ci sono manifestazioni in corso, nella stanza, chiusa a chiave, non c'è nessuno. Altrimenti ci sono 1D6 soldati del principe Cuanu, che sono da considerare come Guerrieri del Livello 5.

Ecco il punteggio di un soldato:

Coraggio	11	Protezione	4
Attacco	12	Impatto	1D6 + 5
Parata	11	Energia Vitale	38
Resistenza	52	Velocità	TabVel 1

Classe 20

Zona 21: il salotto degli ospiti

Informazioni generali:
È una stanza di metri 8 × 6, con una porta non chiusa a chiave sulla parete ovest, una finestra su quella est e un caminetto su quella sud.

Informazioni particolari:
Il pavimento è ricoperto da uno spesso tappeto soffice, le pareti sono rivestite in legno. Sulla parete ovest c'è uno scaffale con diversi giochi e strumenti musicali. Per il resto l'arredamento della stanza consiste in un tavolo di quercia e quattro poltrone di pelle.

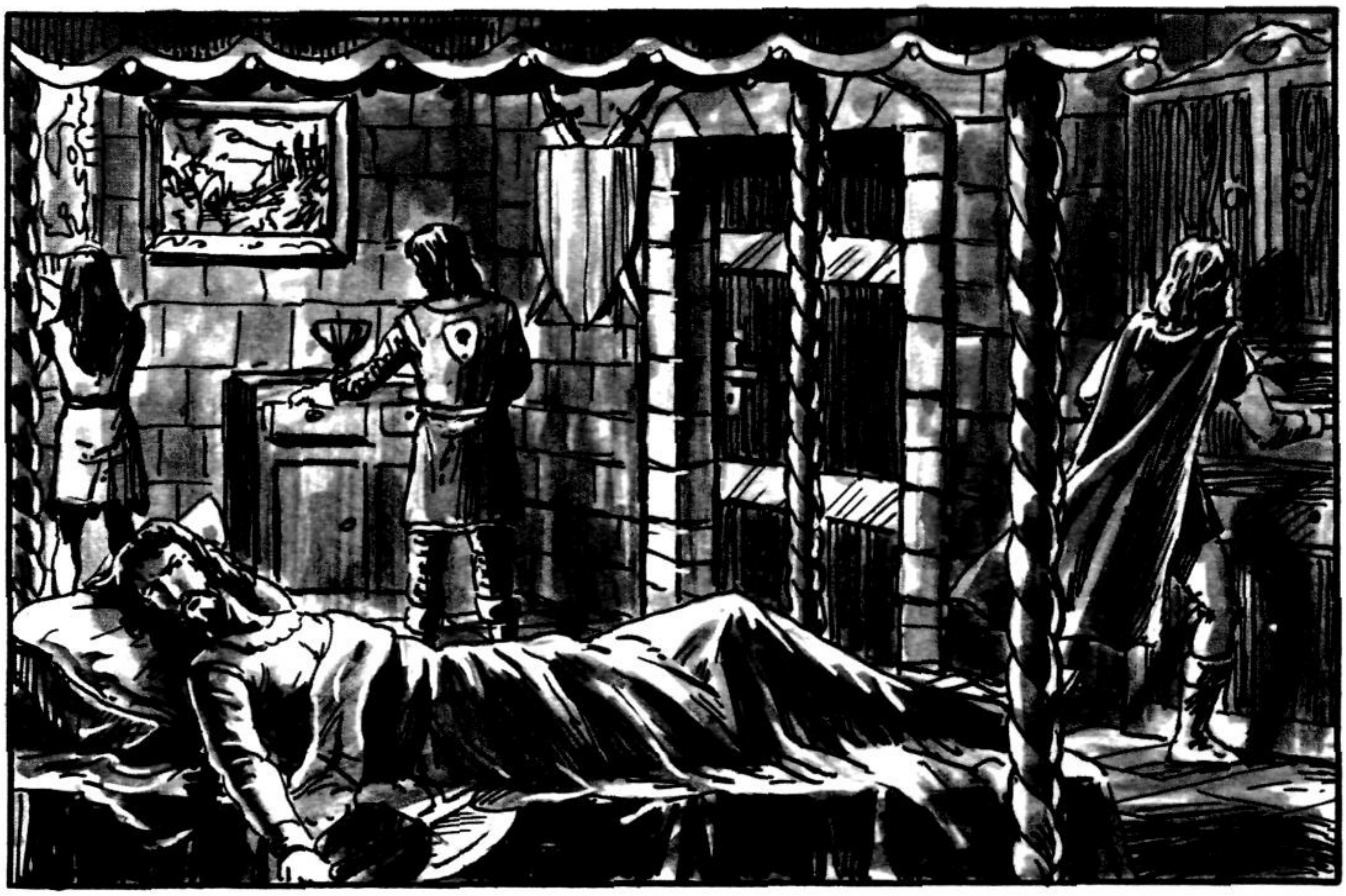
Informazioni riservate al Narratore:
Nessuna.

Zona 22: lo studio del conte Answin

Informazioni generali:
Si tratta di una stanza non perfettamente quadrangolare, larga 6-8 metri e lunga 14, con due porte nella parete ovest, una su quella est, nonché una finestra sulla parete sud e due su quella est. Davanti alle finestre della parete est ci sono una grande scrivania e due pesanti poltrone di pelle.

Informazioni particolari:
Tutte le porte sono chiuse a chiave, tranne quella più a nord della parete ovest. Pavimento e pareti sono di legno. Sulla parete ovest c'è uno scaffale con libri e pergamene.

Informazioni riservate al Narratore:
È lo studio del conte Answin, e ne rispecchia il carattere. I libri sugli scaffali hanno come argomento la gestione del potere e sono tutti d'ispirazione machiavelliana. Sebbene riceva spesso postulanti, la sua poltrona è l'unica ad essere usata.
Il primo cassetto a destra della scrivania contiene uno scomparto segreto con una sicura (Prova di Capacità + 4); un meccanismo a trappola con ago avvelenato (Prova di Capacità + 4) e la seconda serratura di sicurezza (occorrono due Prove di Capacità). Dentro questo scomparto segreto c'è una tabacchiera per tabacco da fiuto, il cui contenuto rende invisibile per 5 minuti chi lo aspira (il che comporta però un forte bisogno di starnutire, che rende necessaria una Prova di "non farsi notare" al minuto) e una bottiglietta con veleno di serpente non diluito. Nel caso andasse perduto il veleno nella tenda del duca Kunibald, il conte usa questo veleno per l'attentato. Ricorre però a questo mezzo solo se necessario, poiché il veleno è di facile identificazione, ha un forte sapore e probabilmente permetterebbe di risalire alla sua persona.



Durante il giorno esiste una probabilità del 20% che il conte rimanga nello studio quando non ci sono manifestazioni in corso. All'intrusione di ospiti indesiderati reagisce consegnandoli alle guardie di palazzo e facendoli gettare in prigione.

Zona 23: la camera da letto del conte Answin

Informazioni generali:
È una stanza di 4,5 × 12 metri, con due porte chiuse a chiave rispettivamente sulla parete nord e est, due finestre su quella sud e un caminetto sulla parete ovest.

Informazioni particolari:
Nel locale ci sono un letto, degli sgabelli, armadi e un cassettone. Il pavimento è ricoperto di tappeti. Nell'armadio ci sono vestiti costosi ma pacchiani. Il cassettone non viene usato.

Informazioni riservate al Narratore:
Questa è la camera da letto del conte Answin, che ci trascorre solo la notte. Il conte ha il sonno profondo e se i Personaggi non fanno troppo rumore (Prova di "non farsi notare" – 1) non c'è rischio che si svegli. Siccome lo sa, tiene la porta della camera da letto chiusa a chiave. Se si sveglia e scopre intrusi nelle sue stanze, reagisce con pacatezza fino a quando questi non sono usciti dalla sua stanza da letto e quindi dà l'allarme alle guardie di palazzo.

Zona 24: sala da pranzo

Informazioni generali:
Si tratta di una stanza poligonale, con una porta rispettivamente sulle pareti nord, est e sud-ovest, e una finestra sulla parete sud-ovest. Nella sala c'è un grande tavolo di quercia con otto sedie e un caminetto, pure sulla parete sud-ovest.

Informazioni particolari:
Le pareti della stanza sono rivestite di legno, il pavimento è ricoperto da tappeti. In un angolo c'è un armadio contenente una grande quantità di bevande.

Informazioni riservate al Narratore:

> Qui la famiglia imperiale e i suoi ospiti prendono la maggior parte dei pasti. Fuori dall'orario di questi il locale è vuoto e le porte non sono chiuse a chiave.

13.5. Secondo piano (Carta 4)

Zona 25: il salone piccolo

Informazioni generali:
È una sala a forma di T; le misure esatte le puoi ricavare dalla pianta. Sei porte conducono nel locale, tre sulla parete sud, due su quella est, e una su quella nord. Due scale nella parte ovest permettono di raggiungere il piano inferiore.

Informazioni particolari:
Nel salone piccolo ci sono di giorno due e di notte quattro sentinelle. Nel mezzo del locale sono riuniti alcuni tavoli e molte sedie; per il resto la sala non contiene oggetti degni di rilievo.

Informazioni riservate al Narratore:

> Nel salone piccolo l'imperatore soleva assistere ogni tanto a rappresentazioni teatrali private e a spettacoli di giochi di prestigio. Da quando si è trasferito al Castello Nuovo il salone non viene più usato.
> Le sentinelle che qui stazionano sono fidati Guerrieri con un'ottima preparazione; sono armati di sciabole.
>
> Ecco il punteggio di uno di loro:
>
> | | | | |
> |---|---|---|---|
> | Coraggio | 14 | Protezione | 3 |
> | Attacco | 14 | Impatto | 1D6 + 5 |
> | Parata | 12 | Energia Vitale | 40 |
> | Resistenza | 50 | Velocità | TabVel 1 |
>
> Classe 20

Zona 26: il corridoio degli appartamenti imperiali

Informazioni generali:
Per le misure esatte vedi la pianta. Il corridoio è illuminato da candele; cinque porte danno sugli appartamenti imperiali, una sul salone piccolo.

Informazioni particolari:
Nessuna.

Informazioni riservate al Narratore:

> Nessuna.

Zona 27: l'appartamento dell'imperatrice

Informazioni generali:
Si tratta di un ampio locale a pianta irregolare. C'è una porta sulla parete est e due grandi finestre su quella nord-ovest.

Informazioni particolari:
L'imperatrice ama ricevere le sue amiche più intime nei propri appartamenti. La camera è sobriamente ammobiliata e dotata di vari tipi di sedie. Alcuni candelabri d'oro e dei piccoli quadri alle pareti sono i soli oggetti di valore.

Informazioni riservate al Narratore:

> Durante le manifestazioni del torneo l'imperatrice ha raramente l'occasione di fare una chiacchierata con le amiche. Se i Personaggi hanno urgente bisogno di qualche informazione, la possono ottenere stando ad origliare. Se i nostri hanno la malaugurata idea di entrare nella stanza e disturbare la piccola riunione, le urla agghiaccianti delle signore chiamano subito in scena le guardie di palazzo al gran completo.

Zona 28: il guardaroba dell'imperatrice

Informazioni generali:
È una stanza di m 6 × 4, con porte su tutte le quattro pareti.

Informazioni particolari:
Le pareti sono occupate da armadi e specchi. Gli armadi contengono un'enorme quantità di splendidi abiti per tutte le occasioni.

Informazioni riservate al Narratore:

> Nessuna.

Zona 29: la stanza della cameriera

Informazioni generali:
Un locale di m 4 × 4, con una porta sulla parete

sud e una finestra su quella nord.

Informazioni particolari:
La stanza è arredata molto semplicemente (letto, armadio, sgabello etc.). La porta non è mai chiusa a chiave. Di notte la cameriera dorme in questa stanza.

Informazioni riservate al Narratore:

> Se i Personaggi svegliano la cameriera senza spaventarla e le raccontano del loro sospetto, questa può organizzare un incontro con l'imperatrice. Inoltre sconsiglia i Personaggi di rivolgersi direttamente all'imperatore, perché non verrebbero creduti.

Zona 30: la stanza da letto dell'imperatrice

Informazioni generali:
La stanza misura m 8 × 10, ha una porta rispettivamente sulle pareti ovest, est e sud e una grande finestra sulla parete nord.

Informazioni particolari:
Oltre ad alcune cassettiere, in cui l'imperatrice tiene i suoi gioielli, nella stanza c'è un grande letto a baldacchino. La porta della parete est non è mai chiusa a chiave, quella della parete sud, invece, lo è sempre, e la porta della parete ovest è chiusa a chiave se l'imperatrice non si trova nella stanza.

Informazioni riservate al Narratore:

> Se i Personaggi svegliano con circospezione l'imperatrice e le raccontano i loro sospetti, questa crederà loro e assieme elaboreranno un piano per smascherare gli assassini.
> Nelle cassettiere dell'imperatrice vi sono anelli, collane e bracciali per un valore di molte migliaia di corone. Se i Personaggi si impossessano del tesoro imperiale e vengono sorpresi con i gioielli dell'imperatrice, concluderanno presumibilmente la loro vita nelle più profonde prigioni di Atlantide.

Zona 31: il bagno dell'imperatrice

Informazioni generali, particolari e riservate al Narratore:
Si tratta di un bagno lussuoso, con un grande lavabo di marmo.

Zona 32: il bagno dell'imperatore

(Vedi Zona 31)

Zona 33: il soggiorno dell'imperatore Hal

Informazioni generali:
È una stanza di m 12 × 10, con una porta sulla parete nord e una su quella ovest, e due grandi finestre su quella est.

Informazioni particolari:
Si tratta di una stanza lussuosamente arredata. L'imperatore Hal non si intrattiene qui a lungo durante il torneo, poiché deve adempiere ai suoi numerosi doveri.

Informazioni riservate al Narratore:

> Se i Personaggi penetrano nel soggiorno quando c'è l'imperatore, questi reagisce con molta compostezza. Sua Maestà ascolta pazientemente tutto e pare accondiscendere alle proposte dei nostri. In realtà non crede a una parola di quanto dicono ed è convinto che lo vogliono togliere di mezzo.
> Appena si presenta l'occasione dà l'allarme alle guardie di palazzo e fa gettare i Personaggi in prigione. Vuole processarli dopo la conclusione del torneo.

Zona 34: la stanza da letto dell'imperatore Hal

Informazioni generali:
Si tratta di una stanza di m 10 × 10, con una porta rispettivamente sulle pareti ovest e sud, due finestre su quella est e un'altra su quella nord.

Informazioni particolari:
Le due porte non sono mai chiuse a chiave. La stanza è arredata senza badare a spese. Alle pareti ci sono armadi strapieni di vestiario lussuosissimo. L'enorme letto a baldacchino è rivestito di velluto blu scuro.

Informazioni riservate al Narratore:

> Se i nostri si introducono nella stanza dell'imperatore mentre questi è a letto, fa finta di dormire. Se i Personaggi lo svegliano, reagisce

con calma, per paura di essere ucciso. (Informazioni più dettagliate sul comportamento dell'imperatore nelle *Informazioni riservate al Narratore* della Zona 33.)

Zona 35: il deposito delle masserizie

Informazioni generali, particolari e riservate al Narratore:
Nel bugigattolo, malamente illuminato, vengono conservati mobili da riparare.

Zona 36: la stanza della torre

Informazioni generali:
È un locale a pianta rotonda. C'è una porta sul lato sud-ovest e una scala a chiocciola lungo la quale si può scendere al primo piano o salire in cima alla torre.

Informazioni particolari e riservate al Narratore:
Nessuna.

Zona 37: il passaggio alla Zona 25

Informazioni generali:
Si tratta di un vano triangolare con due porte.

Informazioni particolari:
Nessuna.

Informazioni riservate al Narratore:
Nella parete sud c'è una porta segreta attraverso la quale ci si può introdurre, senza essere visti, negli appartamenti degli ospiti del castello. Se i Personaggi ispezionano attentamente la parete, dovrebbero trovare la porta segreta.

Zona 38: il corridoio che conduce agli appartamenti del principe

Informazioni generali:
Si tratta di un corridoio ad angolo con porte sulle pareti ovest, sud e nord.

Informazioni particolari e riservate al Narratore:
Nessuna.

Zona 39: il soggiorno del principe Brin

Informazioni generali:
È una stanza a pianta irregolare, finestre sulla parete sud-ovest e una porta sulla parete est.

Informazioni particolari:
Il locale è finemente arredato. Su degli scaffali alle pareti sono conservati i giocattoli di quando il principe era bambino. Durante il torneo il principe rimane poco in questa stanza.

Informazioni riservate al Narratore:
Tra i giocattoli del principe ci sono dei soldatini d'argento (valore 150 corone). Ognuna delle 100 figure è alta 4 centimetri. Dopo che il principe ha fatto conoscenza con i Personaggi regala loro i soldatini, quale segno di riconoscenza.
Se i Personaggi vengono sorpresi con i soldatini, li aspetta la prigione a vita.
Il principe Brin ascolta con grande interesse quanto i Personaggi gli riferiscono. Non ha mai potuto sopportare il conte Answin, e il sinistro complotto stimola la sua fantasia di adolescente.
Se i Personaggi non hanno già pensato a questa possibilità, il principe propone di invitare il conte ad assaggiare il suo pesce, per smascherarlo così pubblicamente. Se uno dei giocatori arriva da solo a questa soluzione, ottiene immediatamente 25 Punti d'Avventura dal Narratore.

Zona 40: la stanza da letto del principe

Informazioni generali:
Si tratta di una stanza di m 10 × 10, con una porta sulla parete nord e una finestra su quella sud.

Informazioni particolari:
È una camera da letto arredata lussuosamente, con letto a baldacchino e numerosi armadi che contengono il guardaroba del principe. La porta è chiusa a chiave quando l'erede al trono non si trattiene nella sua stanza da letto.

Informazioni riservate al Narratore:
Se i Personaggi svegliano il principe senza spaventarlo, sarà disposto ad ascoltarli. (Per notizie più dettagliate sul comportamento del prin-

cipe, vedi le *Informazioni riservate al Narratore* della Zona 39.)

Zona 41: il corridoio

Informazioni generali, particolari e riservate al Narratore:
Si tratta di un corridoio di m 4 × 12, con una porta sulle pareti sud, nord e est. Il locale viene illuminato da fiaccole.

Zona 42: il guardaroba della principessa Emer

Informazioni generali:
È una stanza di m 8 × 10, con una porta sulla parete nord, una su quella est, e una finestra su quella sud.

Informazioni particolari:
L'arredamento è composto quasi esclusivamente da armadi per il guardaroba della principessa. La porta che dà sul corridoio è chiusa a chiave se la principessa non è nella stanza.

Informazioni riservate al Narratore:
Se i Personaggi si introducono nella stanza quando c'è la principessa, questa penserà che si tratti di malintenzionati. Spiega ai Personaggi che Emer è sull'orlo di un malore e chiama aiuto gridando. Per i Personaggi è importante afferrare in fretta la principessa e impedire che gridi (Prova di Abilità + 3). Infine possono tentare di raccontarle dell'attentato che si sta organizzando. Emer crederà o meno ai Personaggi, a seconda di quanto i Personaggi hanno da riferire a questo punto della vicenda. Una Prova riuscita di Fascino o di Capacità di "convincere" potrebbe essere qui certamente d'aiuto. Se si riesce a convincere la principessa, appoggerà i Personaggi per quanto in suo potere.

Zona 43: la stanza da letto della principessa

Informazioni generali:
È un locale di m 6 × 10, con una porta sulla parete ovest e due finestre rispettivamente sulla parete est e sud.

Informazioni particolari:
Una camera da letto sontuosa, con letto a baldacchino, armadi e cassettoni.

Informazioni riservate al Narratore:
In uno dei cassettoni ci sono i gioielli della principessa (valore: 100 corone). Emer ha il sonno leggero e si sveglia se tutti i Personaggi che entrano nella stanza non superano una Prova di Capacità in "non farsi notare" o una Prova di Abilità, entrambe + 10. (Dalle *Informazioni riservate al Narratore* della Zona 42 si può sapere come si comporta Emer al suo risveglio.)

Zona 44: il soggiorno e la stanza da letto del principe Cuanu

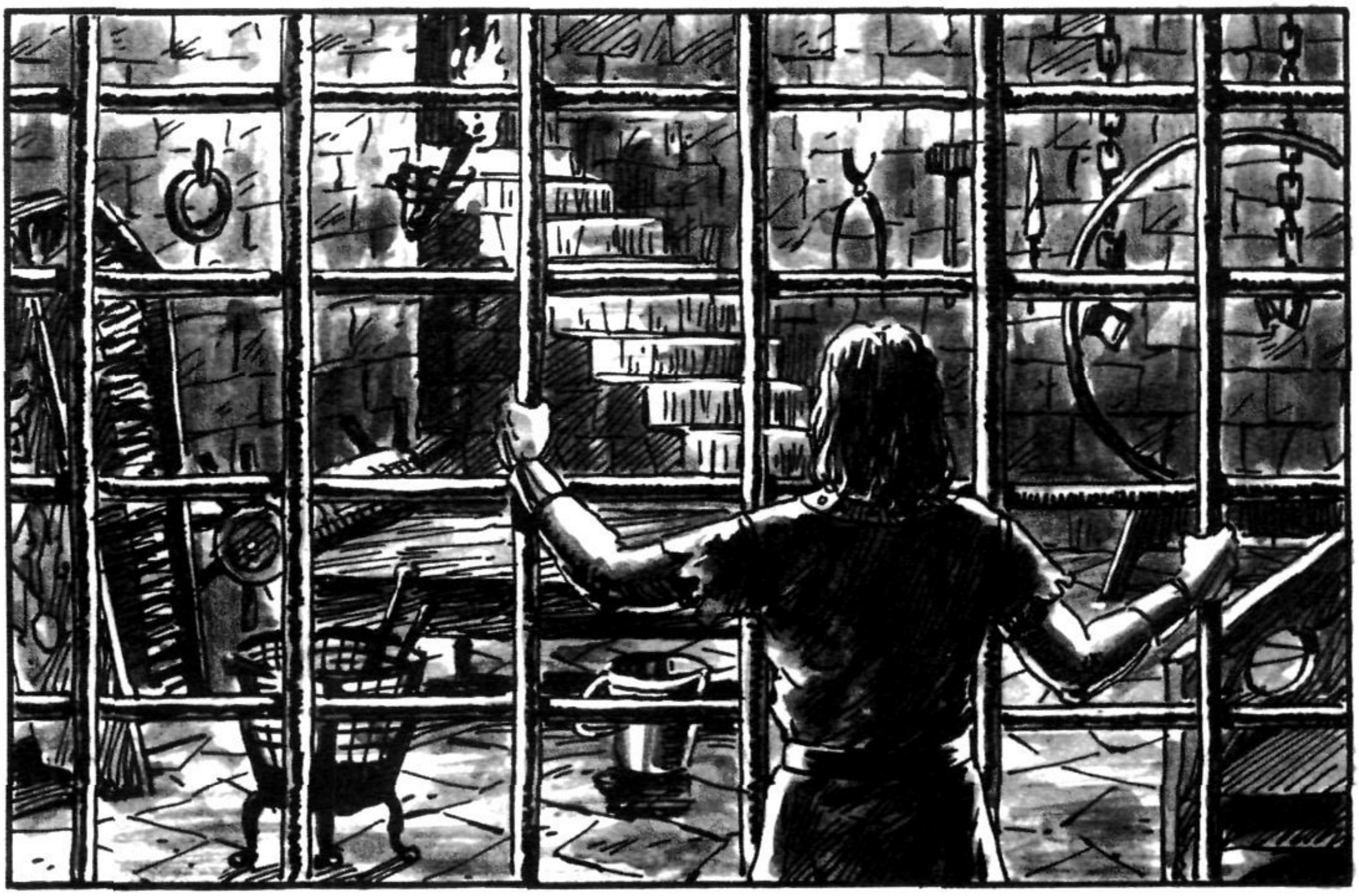
Informazioni generali:
Una stanza di m 12 × 10, con una porta sulla parete ovest e due finestre su quella est.

Informazioni particolari:
La stanza serve al nobile ospite quale soggiorno e camera da letto contemporaneamente, ed è conformemente arredata. La porta della stanza è chiusa a chiave quando il principe non è presente.

Informazioni riservate al Narratore:
Uno degli ospiti che ha preceduto il principe ha nascosto e dimenticato sotto il materasso una borsa con 10 corone e 20 ducati d'argento. I nostri possono prendere il denaro senza rischiare di essere accusati di furto. La camera di Cuanu è raggiungibile anche dalla Zona 37 attraverso una porta segreta, che dalla camera del principe non si può scoprire né aprire.
Se i nostri riescono a raggiungere il principe nella sua stanza, e si comportano accortamente e con tatto, Cuanu sarà disposto ad ascoltarli e a farsi convincere - a seconda della plausibilità degli argomenti - a prestare il suo aiuto per smascherare gli assassini.

Zona 45: lo sgabuzzino

Informazioni generali:
È un vano di m 6 × 8, privo di finestre, e con



una porta sulla parete nord.

Informazioni particolari:
Questo locale funge da ripostiglio per quegli oggetti che servono a seconda dei casi in manifestazioni culturali o d'altro genere nel salone piccolo.

Informazioni riservate al Narratore:

> Riempi a piacere il locale con i più svariati oggetti che si possono trovare nei magazzini di un varietà o di un teatro. Un piccolo aiuto per inventare gli "oggetti più svariati": pensa a come potrebbe essere allestita la scena etc..

13.6. La cantina del castello (Carta 5)

Zona 46: la stanza delle guardie

Informazioni generali:
Si tratta di una stanza quadrangolare, di m 4 × 8, con due porte di ferro chiuse a chiave rispettivamente sulle pareti nord e sud. Nel locale ci sono un tavolo, tre sedie e un gancio alla parete, da cui pende un mazzo di chiavi.

Informazioni particolari:
Qui ci sono sempre tre guardie di palazzo (Guerrieri del Livello 7, con cotta di maglia e spada).

Informazioni riservate al Narratore:

> Le sentinelle hanno il compito di provvedere ai prigionieri e di tenere in ordine la prigione. Passando sottobanco una borsa contenente 1D6 ducati d'argento, una delle guardie procura ai prigionieri un pezzo di carta e un carbone per scrivere, e porta il foglio scritto - nessuna delle guardie sa leggere e scrivere - a un partecipante al torneo che si trova in libertà.

Zona 47: la cella

Informazioni generali:
Un vano di m 4 × 4, con la parete posteriore di

roccia e tre pareti ad inferriate, con una porta sulla parete davanti, pure ad inferriate.

Informazioni particolari:
Nella cella ci sono un tavolaccio di legno e un vaso da notte.

Informazioni riservate al Narratore:

> Attualmente tutte le celle della prigione sono vuote, se si prescinde da ratti, ragni, millepiedi e simili orribili bestiacce.

Zona 48: la camera di tortura

Informazioni generali:
Il locale misura m 12 × 16 e ha due pareti di roccia rispettivamente a ovest e est, e pareti ad inferriate con due porte di ferro chiuse a chiave a nord e sud. Nella stanza ci sono strumenti di tortura di ogni genere.

Informazioni particolari:
Nella camera di tortura ci sono tra l'altro serrapollici, un tavolo estensore, una vergine di ferro, una garrotta, una ruota, graticole, fruste e tenaglie.

Informazioni riservate al Narratore:

> Il torturatore abita fuori del Castello Vecchio e viene chiamato solo in occasioni speciali. Fintanto che i nostri non commettono un crimine evidente (rubando, ad esempio, qualcosa a palazzo), la tortura verrà loro risparmiata. La vicinanza della camera di tortura è tuttavia quanto mai adatta a spronare i Personaggi a riflettere su come uscire dalla loro spiacevole situazione.

14.

Epilogo

Ci sono più possibilità di impedire l'assassinio. La più elegante è senz'altro quella di sottrarre il veleno dalla tenda del duca Kunibald e sostituirlo con una polvere innocua ma uguale a vedersi. Va detto che per questo non occorre un'eccessiva bravura. Un'altra possibilità è quella di fare in modo che il cuoco confessi tutto e consegni il veleno all'imperatore o alle guardie di palazzo. Se ci rifletti un po', ti verranno di sicuro in mente altre soluzioni.
Non rendere la vita troppo difficile ai Personaggi, perché questa avventura - come avrai potuto notare leggendola - non è comunque facile da affrontare. Se i Personaggi dovessero finire in prigione, non tenerceli troppo a lungo. Se a loro non viene in mente in fretta un piano di fuga, dovrebbero essere graziati dalla benevolenza dell'imperatore.

Se i Personaggi riescono a salvare la vita del principe Brin, ognuno di loro ottiene 100 Punti d'Avventura. La partecipazione ai combattimenti del torneo viene premiata con 20 Punti d'Avventura, anche se hanno perso. Un Personaggio che abbia ottenuto il primo piazzamento in una disciplina ottiene altri 20 Punti d'Avventura per questa sua magnifica prestazione. Se vuoi che questa avventura sia l'inizio di una serie da te concepita (campagna), si offrono molte possibilità: cadendo in disgrazia presso il conte Rabenmund si sono inimicati uno degli uomini più potenti di Atlantide. Fino alle nozze, tra un anno, può benissimo succedere che si attenti un'altra volta alla vita del principe o persino della principessa ...

E non dimenticare che l'anno prossimo c'è di nuovo il torneo ...

15. Il gioco senza le regole perfezionate

La congiura di Gareth può essere giocata anche senza le regole perfezionate. In questo caso bisogna sostituire le Prove di Capacità con le Prove di Qualità.
Per un Narratore ingegnoso si apre qui un campo molto vasto. Per questo le proposte seguenti sono da intendere solo come suggerimenti: se credi di aver trovato una soluzione migliore, usa quella.

Giostra

I due avversari attaccano (lanciano il dado) contemporaneamente. Se un Attacco riesce (o addirittura tutti e due) chi è colpito può parare. Se la Parata fallisce, si rende necessaria una Prova d'Abilità + 1. Se anche questa fallisce, il Personaggio cade da cavallo.
Si procede combattendo a questo modo fino a quando uno dei Personaggi non venga sbalzato di sella. Se entrambi i Personaggi cadono da cavallo, si passa al combattimento successivo.

Ballo di apertura

Da far svolgere normalmente con Prove di Fascino.

Gare degli arcieri

Seguire le regole del gioco di base.

Certami dei cantori

Queste gare possono essere giocate "dal vivo". In altre parole, i giocatori cantano, raccontano storie e compongono poesie. Vengono poi distribuiti dei punti, corrispondenti alle indicazioni del testo.

Incontri di lotta

Inizia il più coraggioso dei due avversari, che lancia il suo Attacco. Se questo riesce, l'altro può parare. Se la Parata fallisce, chi ha sferrato l'Attacco deve fare una Prova di Forza. Se questa riesce, l'avversario cade sulla schiena. Costui può intraprendere ancora un tentativo di sollevarsi facendo una Prova d'Abilità. Se questa fallisce, ha vinto chi ha sferrato l'Attacco.
In tutti gli altri casi, anche il Personaggio meno coraggioso può fare il suo Attacco.

Infilzare gli anelli

Invece delle due Prove di Capacità di "andare a cavallo" ogni partecipante fa dapprima una Prova di Abilità + 2. Bisogna quindi superare per ogni anello un'ulteriore Prova di Abilità + 2 e lanciare il dado per un Attacco + 3.

Combattimenti con le armi a mano

Vengono condotti con le regole di base.

Appendice

Personaggi condotti dal Narratore

Indicazione: le prime 16 persone sono cavalieri che prendono parte alla giostra e agli altri combattimenti, e possono essere sfidati dai Personaggi. I loro stemmi sono riportati qui avanti e contrassegnati da un numero.
Se i Personaggi sfidano uno di questi cavalieri, il giocatore deve toccare con la lancia (o una matita) lo stemma prescelto.

1 **Conte Answin Garbit Hildebald von Rabenmund,** Guerriero del Livello 14:
Cor 14; Int 14; Fas 13; Abi 13; For 16; PV 71; PPro variabile; PAtt 16; PPar 16; Res 87; TabVel 1; Classe 42.
ValCap: andare a cavallo 14; combattimento a distanza 12.
Stemma: un corvo nero con gli artigli rossi su fondo d'argento.

2 **Duca Kunibald Frankward von Ehrenstein,** Guerriero del Livello 10:
Cor 11; Int 11; Fas 10; Abi 14; For 14; PV 66; PPro variabile; PAtt 14; PPar 14; Res 70; TabVel 1; Classe 34.
ValCap: andare a cavallo 12; combattimento a distanza 12.
Stemma: tre teste dorate di leone, due sopra e una sotto, su fondo verde.

3 **Principe Cuanu Ui Bennain,** Guerriero del Livello 16:
Cor 13; Int 15; Fas 13; Abi 14; For 16; PV 66; PPro variabile; PAtt 18; PPar 16; Res 103; TabVel 1; Classe 47.
ValCap: andare a cavallo 15; combattimento a distanza 13.
Stemma: tre corone d'argento, due sopra e una sotto, in campo blu cielo.

4 **Linnart dell'Hartweil,** Guerriero del Livello 6:
Cor 14; Int 12; Fas 11; Abi 13; For 12; PV 51; PPro variabile; PAtt 13; PPar 11; Res 64; TabVel 1; Classe 24.
ValCap: andare a cavallo 10; combattimento a distanza 9.
Stemma: una mano bianca in campo rosso.

5 **Ungolf von Berg,** Guerriero del Livello 10:
Cor 14; Int 11; Fas 12; Abi 12; For 13; PV 48; PPro variabile; PAtt 13; PPar 11; Res 61; TabVel 1; Classe 23.
ValCap: andare a cavallo 9; combattimento a distanza 9.
Stemma: profilo di leone rosso su fondo nero.

6 **Hitta von Berg,** Guerriera del Livello 10:
Cor 15; Int 12; Fas 12; Abi 14; For 13; PV 62; PPro variabile; PAtt 15; PPar 13; Res 75; TabVel 1; Classe 32.
ValCap: andare a cavallo 10; combattimento a distanza 11.
Stemma: profilo di leonessa rosso su fondo nero.

7 **Odilon della Marca,** Guerriero del Livello 4:
Cor 13; Int 11; Fas 13; Abi 14; For 12; PV 42; PPro variabile; PAtt 12; PPar 11; Res 53; TabVel 1; Classe 19.
ValCap: andare a cavallo 12; combattimento a distanza 10.
Stemma: un portale di castello azzurro su fondo giallo.

8 **Duca Jast Gorsam del Grande Fiume,** Guerriero del Livello 8:
Cor 1; Int 11; Fas 10; Abi 14; For 14; PV 56; PPro variabile; PAtt 14; PPar 12; Res 70; TabVel 1; Classe 27.
ValCap: andare a cavallo 11; combattimento a distanza 12.
Stemma: un pesce d'argento in diagonale su campo azzurro.

9 **Gelda von Albenhus,** Guerriera del Livello 7:
Cor 1; Int 12; Fas 13; Abi 12; For 14; PV 53;

PPro variabile; PAtt 15; PPar 10; Res 67; TabVel 1; Classe 26.
ValCap: andare a cavallo 12; combattimento a distanza 9.
Stemma: un cigno bianco con coroncina rossa su fondo verde.

10 **Contessa Franka Salva Galahan,** Guerriera del Livello 12:
Cor 14; Int 13; Fas 13; Abi 15; For 15; PV 71; PPro variabile; PAtt 17; PPar 14; Res 86; TabVel 1; Classe 37.
ValCap: andare a cavallo 14; combattimento a distanza 11.
Stemma: tre donnole bianche una sopra l'altra su fondo verde.

11 **Harika del Kurkum,** Guerriera del Livello 6:
Cor 13; Int 11; Fas 13; Abi 13; For 15; PV 52; PPro variabile; PAtt 14; PPar 10; Res 67; TabVel 1; Classe 23.
ValCap: andare a cavallo 11; combattimento a distanza 8.
Stemma: una testa di donna (Rondra) dorata in campo blu.

12 **Bedia Alfaran,** Guerriera del Livello 3:
Cor 13; Int 10; Fas 13; Abi 11; For 13; PV 40; PPro variabile; PAtt 12; PPar 8; Res 53; TabVel 1; Classe 16.
ValCap: andare a cavallo 10; combattimento a distanza 7.
Stemma: due spade d'argento incrociate su fondo rosso.

13 **Hektor Han,** Guerriero del Livello 2:
Cor 12; Int 9; Fas 9; Abi 11; For 13; PV 33; PPro variabile; PAtt 11; PPar 8; Res 46; TabVel 1; Classe 13.
ValCap: andare a cavallo 6; combattimento a distanza 4.
Stemma: un'aquila (nera col rostro rosso) su fondo bianco.

14 **Ojas,** Guerriera del Livello 19.
Questa combattente è la regina delle Amazzoni, che prende parte al torneo in incognito. In qualità di Narratore spetta a te decidere se svelare il segreto della regina. Il vero nome di Ojas è *Yppolita.* Ojas/Yppolita porta a termine un solo combattimento - non le interessa di vincere il torneo. Con ogni probabilità si tratta di uno di quei combattimenti che lo sfidante non dimenticherà tanto in fretta.
Il punteggio di Yppolita:
Cor 15; Int 16; Fas 16; Abi 16; For 19; PV 78; PPro variabile; PAtt 18; PPar 17; Res 97; TabVel 1; Classe 54.
ValCap: andare a cavallo 16; combattimento a distanza 13.
Stemma: tre fiori di croco d'oro, due sopra e uno sotto, su fondo blu.

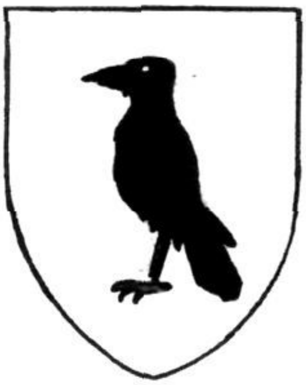
15 **Derya Benoin,** Guerriera del Livello 3:
Cor 12; Int 9; Fas 8; Abi 13; For 14; PV 36; PPro variabile; PAtt 12; PPar 9; Res 50; TabVel 1; Classe 15.
ValCap: andare a cavallo 8; combattimento a distanza 7.
Stemma: una testa di toro nera con un anello d'oro al naso su fondo rosso.

16 **Blasius, principe di Eberstamm,** Guerriero del Livello 1:
Cor 12; Int 8; Fas 8; Abi 9; For 13; PV 30; PPro variabile; PAtt 10; PPar 8; Res 43; TabVel 1; Classe 10.
ValCap: andare a cavallo 4; combattimento a distanza 2.
Stemma: una testa di cinghiale nera con zanne gialle in campo verde.

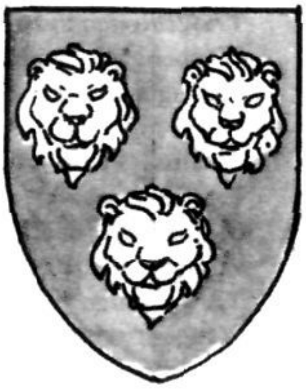
Le seguenti figure giocano un ruolo nell'avventura, ma non possono essere sfidate alla giostra o al combattimento armato.

17 **Sua Magnificenza Divina, Hal von Gareth,** Imperatore del Nuovo Impero, Re di Albernia, Re di Arania, Granduca di Almada, Principe di Gareth, Principe dei Talumidi, Capo Supremo dei Nivesi, Signore dei Mari, Protettore della Vera Fede, Eterno Padre dei Popoli etc..
Guerriero del Livello 4:
Cor 12; Int 11; Fas 11; Abi 12; For 12; PV 44; PPro 1; PAtt 12; PPar 9; Res 56; TabVel 1; Classe 19.
Stemma: una volpe rossa su disco d'argento in campo nero.

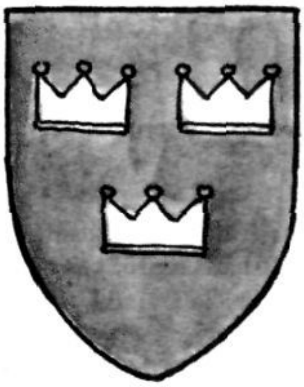
18 **Principe Brin von Gareth** (14 anni), Avventuriero del Livello 0:
Cor 9; Int 11; Fas 12; Abi 9; For 7; PV 25;



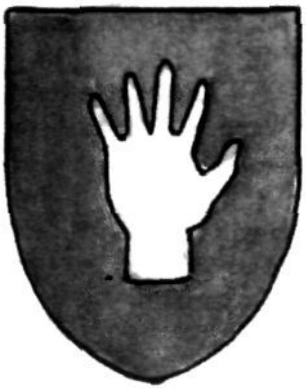
1



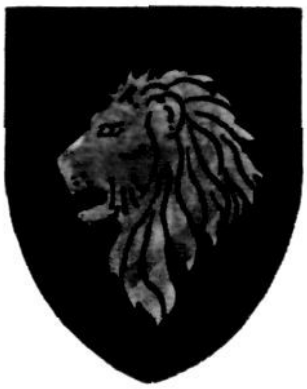
2



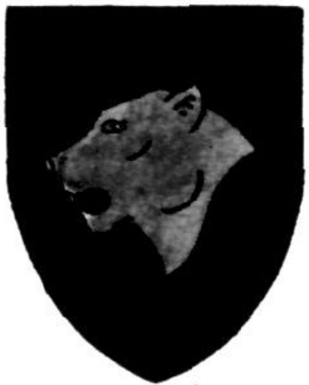
3



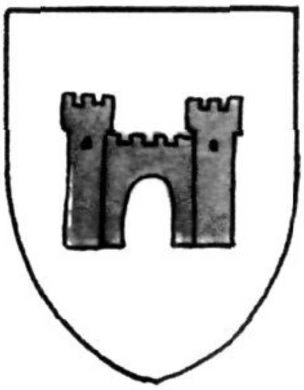
4



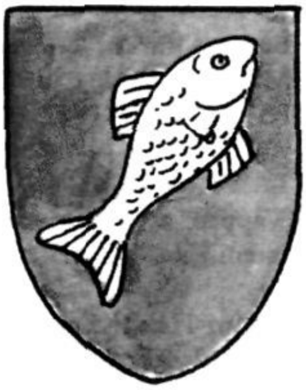
5



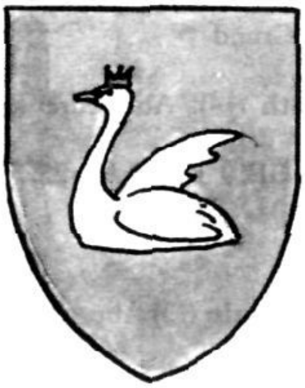
6



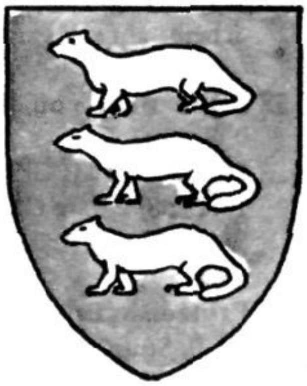
7



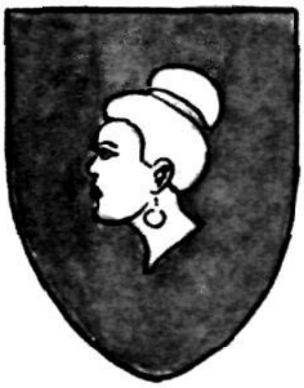
8



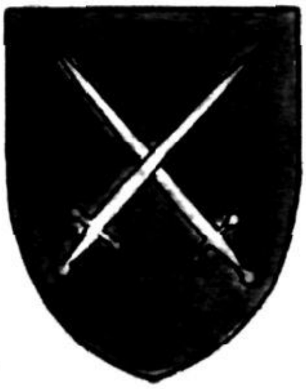
9



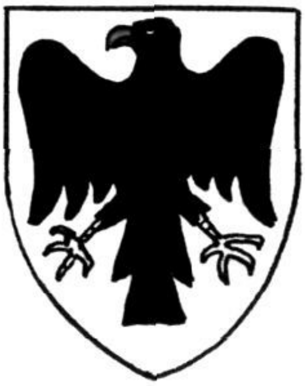
10



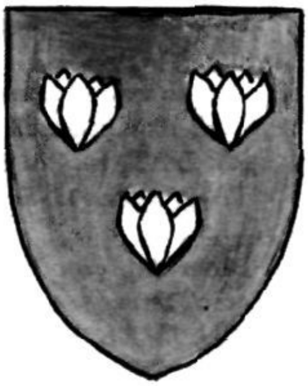
11



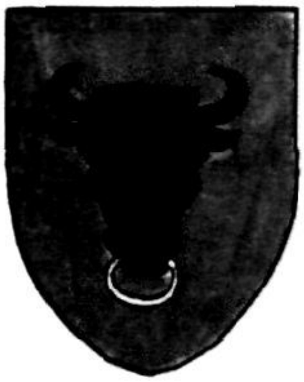
12



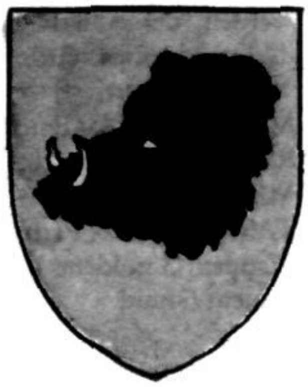
13



14



15



16

PPro 1; PAtt 5; PPar 5; Res 28; TabVel 2; Classe 11.
Stemma: come l'imperatore Hal.

19 **Principessa Emer Ni Bennain** (13 anni), Avventuriera del Livello 0:
Cor 7; Int 12; Fas 12; Abi 8; For 5; PV 23; PPro 1; PAtt 5; PPar 5; Res 28; TabVel 2; Classe 12.
Stemma: come il principe Cuanu, con merlatura in oro.

20 **Heilke von Ungram,** Vagabonda del Livello 9:
Cor 10; Int 12; Fas 13; Abi 15; For 11; PV 46; PPro 2; PAtt 14; PPar 14; Res 58; TabVel 1; Classe 30.
ValCap: andare a cavallo 12; combattimento a distanza 12.

21 **Bibernell von Hengisdorf,** Iniziata di Rondra del Livello 7:
Cor 11; Int 13; Fas 13; Abi 12; For 14; PV 44; PPro 3; PK 22; PAtt 14; PPar 12; Res 58; TabVel 1; Classe 27.
ValCap: combattimento a distanza 12.

22 **Babro, figlio di Tundril,** Nano del Livello 9:
Cor 11; Int 11; Fas 11; Abi 12; For 15; PV 75; PPro 3; PAtt 14; PPar 12; Res 90; TabVel 2; Classe 29.
ValCap: combattimento a distanza 12.
Stemma: scudo rotondo; pugno di ferro su campo metà nero e metà d'oro.

23 **Gin, figlio di Nasulf,** Nano del Livello 10:
Cor 12; Int 11; Fas 11; Abi 14; For 14; PV 64; PPro 3; PAtt 14; PPar 14; Res 78; TabVel 2; Classe 31.
Stemma: scudo rotondo; ascia d'argento su fondo rosso.

24 **Ancoron,** Elfo del Livello 10:
Cor 15; Int 14; Fas 12; Abi 14; For 13; PV 48; PA 39; PPro 2; PAtt 15; PPar 13; Res 51; TabVel 1; Classe 34.
ValCap: combattimento a distanza 15.

25 **Calenloth,** Elfo del Livello 6:
Cor 10; Int 13; Fas 11; Abi 14; For 11; PV 42; PA 31; PPro 2; PAtt 13; PPar 11; Res 53; TabVel 1; Classe 25.
ValCap: combattimento a distanza 12.

26 **Oiodin,** Elfo del Livello 7:
Cor 11; Int 12; Fas 11; Abi 14; For 12; PV 41; PA 39; PPro 2; PAtt 13; PPar 12; Res 53; TabVel 1; Classe 26.
ValCap: combattimento a distanza 13.

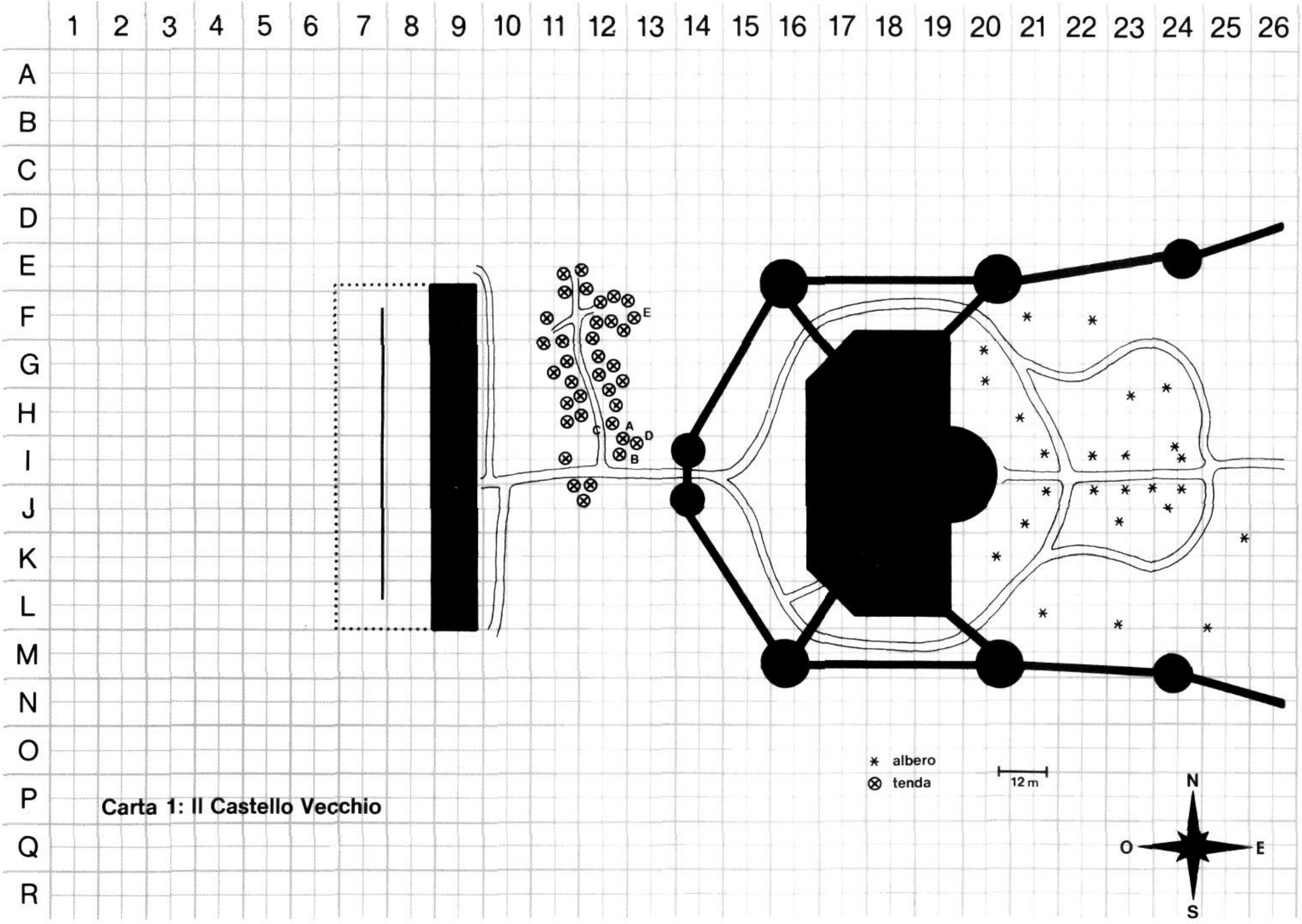
Due soldati tipo

(guardia di palazzo, guardia del corpo dei nobili)

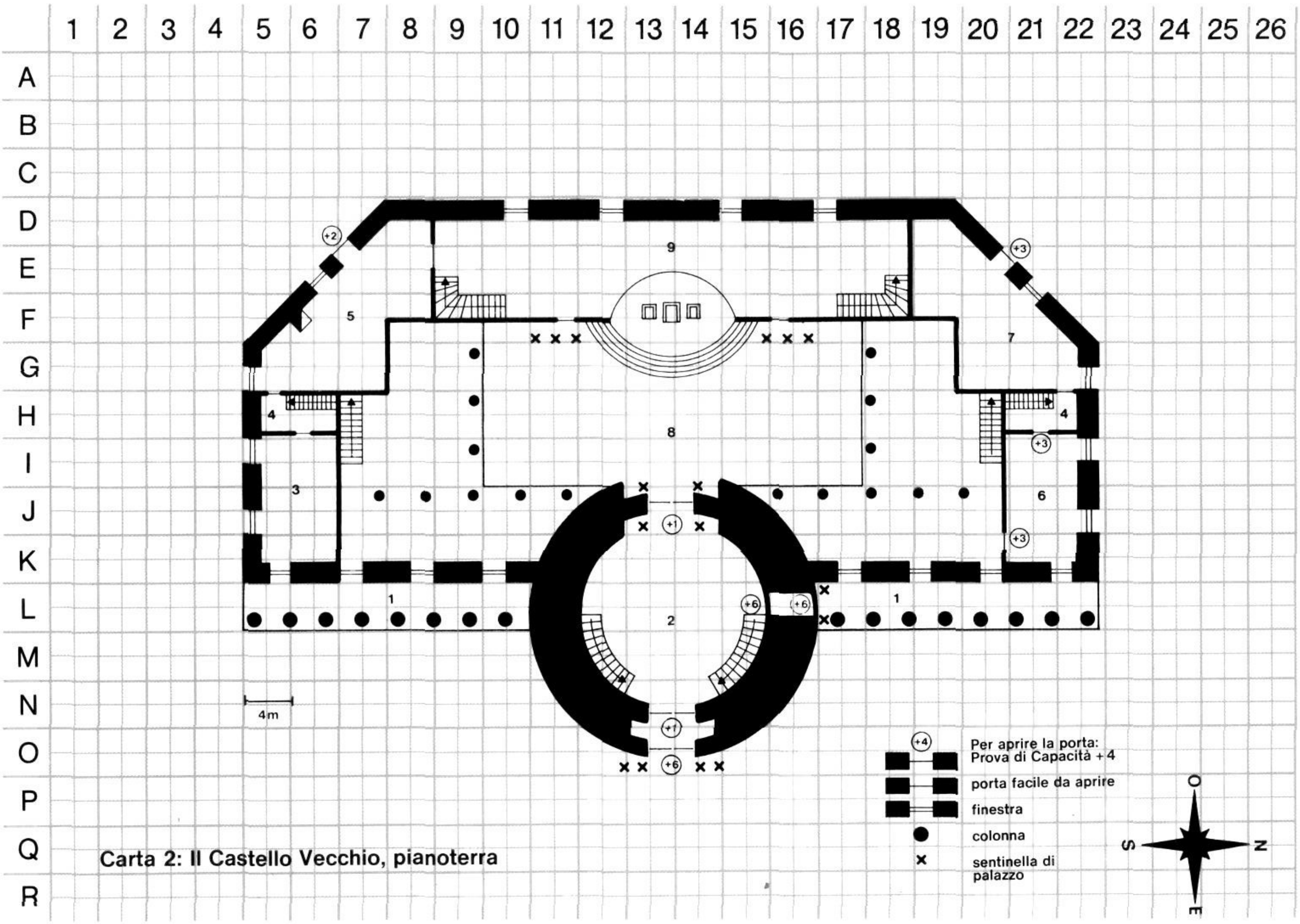
1) Capitano:
Cor 13; PV 45; PPro 3; PAtt 15; PPar 12; PImp 1D6+6; TabVel 1; Res 62; Classe 30.

2) Soldato:
Cor 11; PV 38; PPro 4; PAtt 12; PPar 12; PImp 1D6+5; TabVel 1; Res 52; Classe 20.

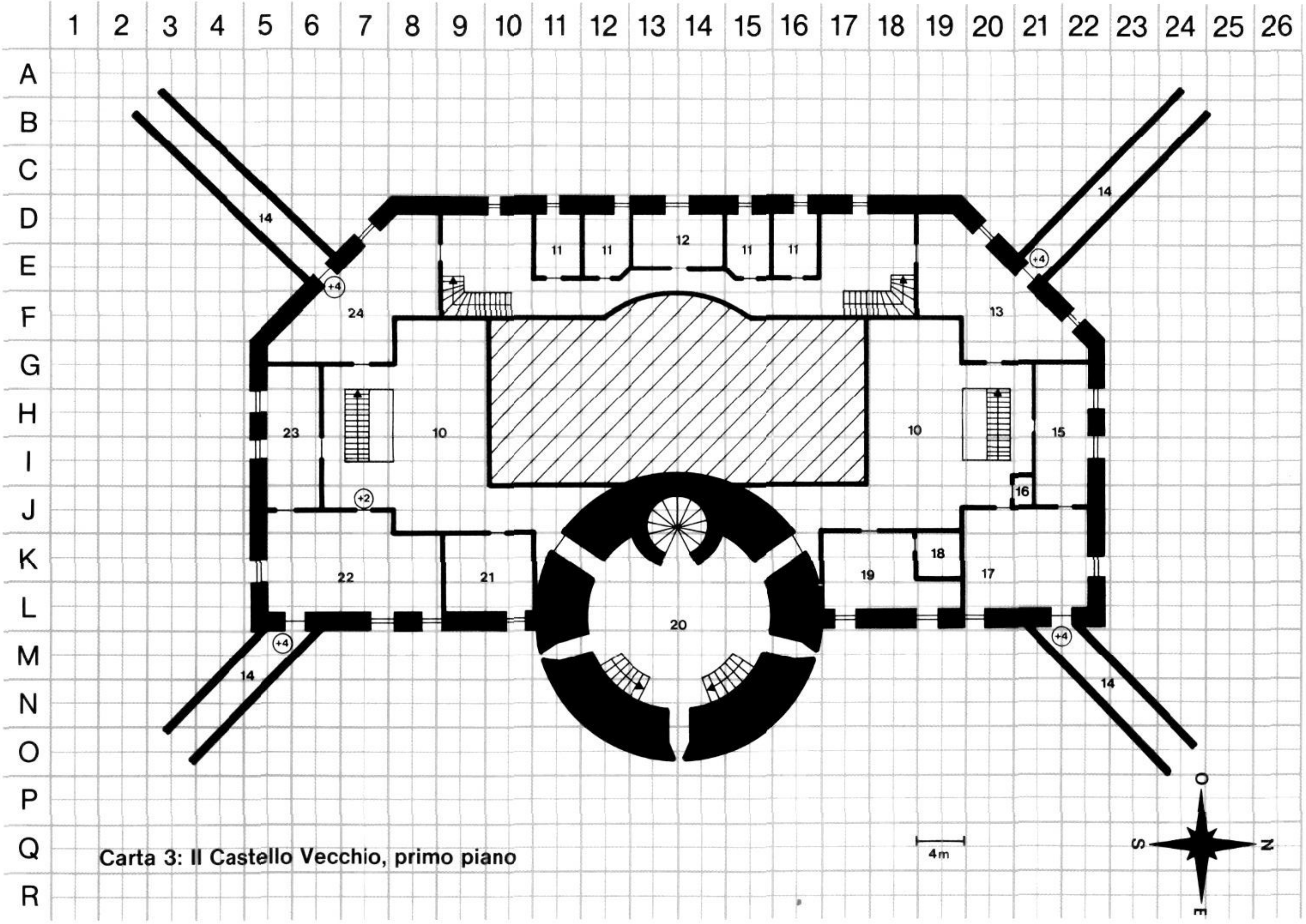
Abbreviazioni:
Fas= Fascino; For= Forza; Int= Intelligenza; PA= Punti di Energia Astrale; PAtt= Punti di Attacco; PImp= Punti d'Impatto; PK= Punti di Karma; PPar= Punti di Parata; PPro= Punti di Protezione; PV= Punti di Energia Vitale; Res= Resistenza; TabVel= Tabella di Velocità.


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
A
B
C
D
E
* albero
⊗ tenda
12 m
N
S
O
E

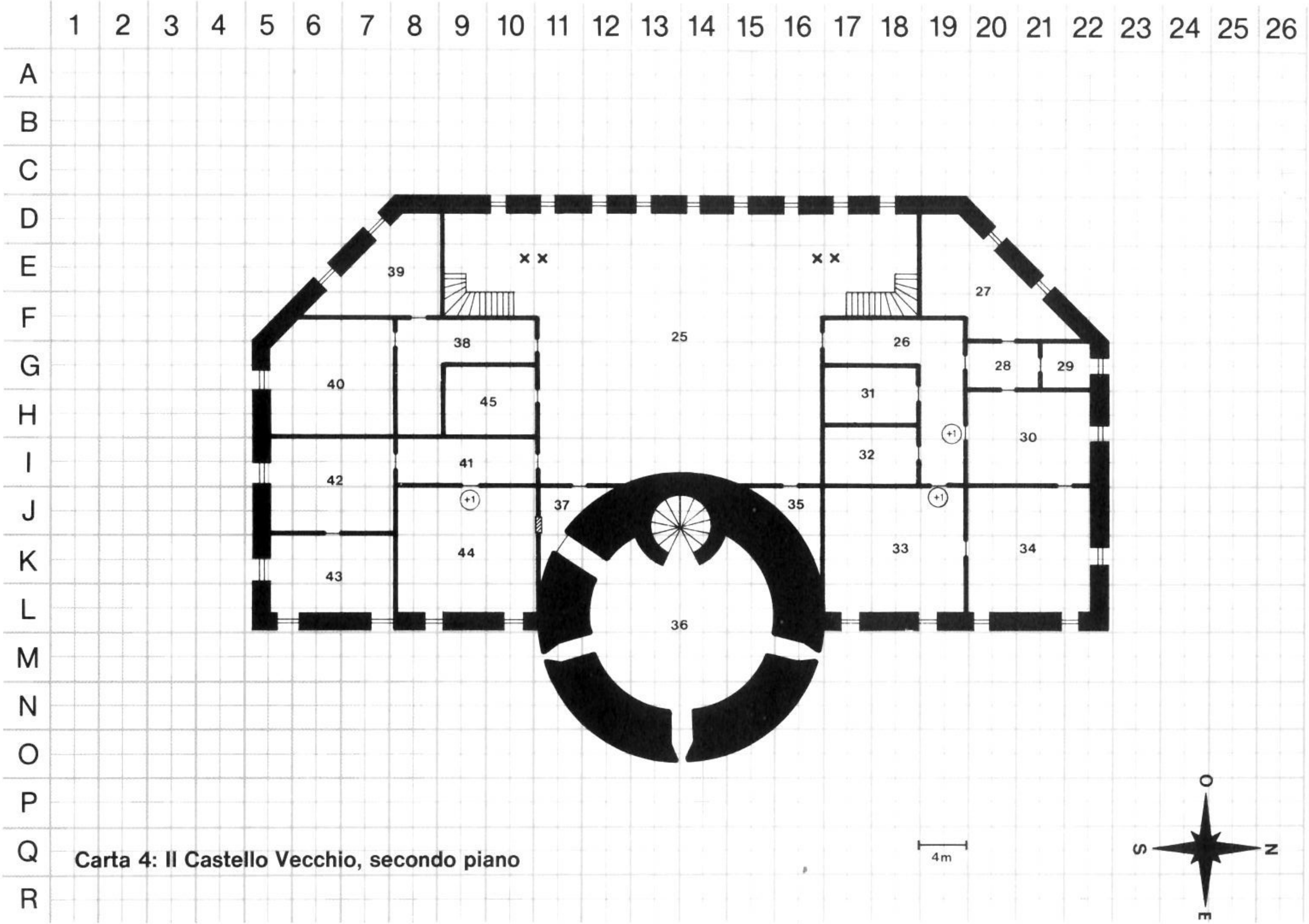
Carta 1: Il Castello Vecchio


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
+2
+3
+3
+3
+1
+1
+6
+6
+6
4m
+4
Per aprire la porta:
Prova di Capacità +4
porta facile da aprire
finestra
colonna
sentinella di palazzo
O
S
N
E

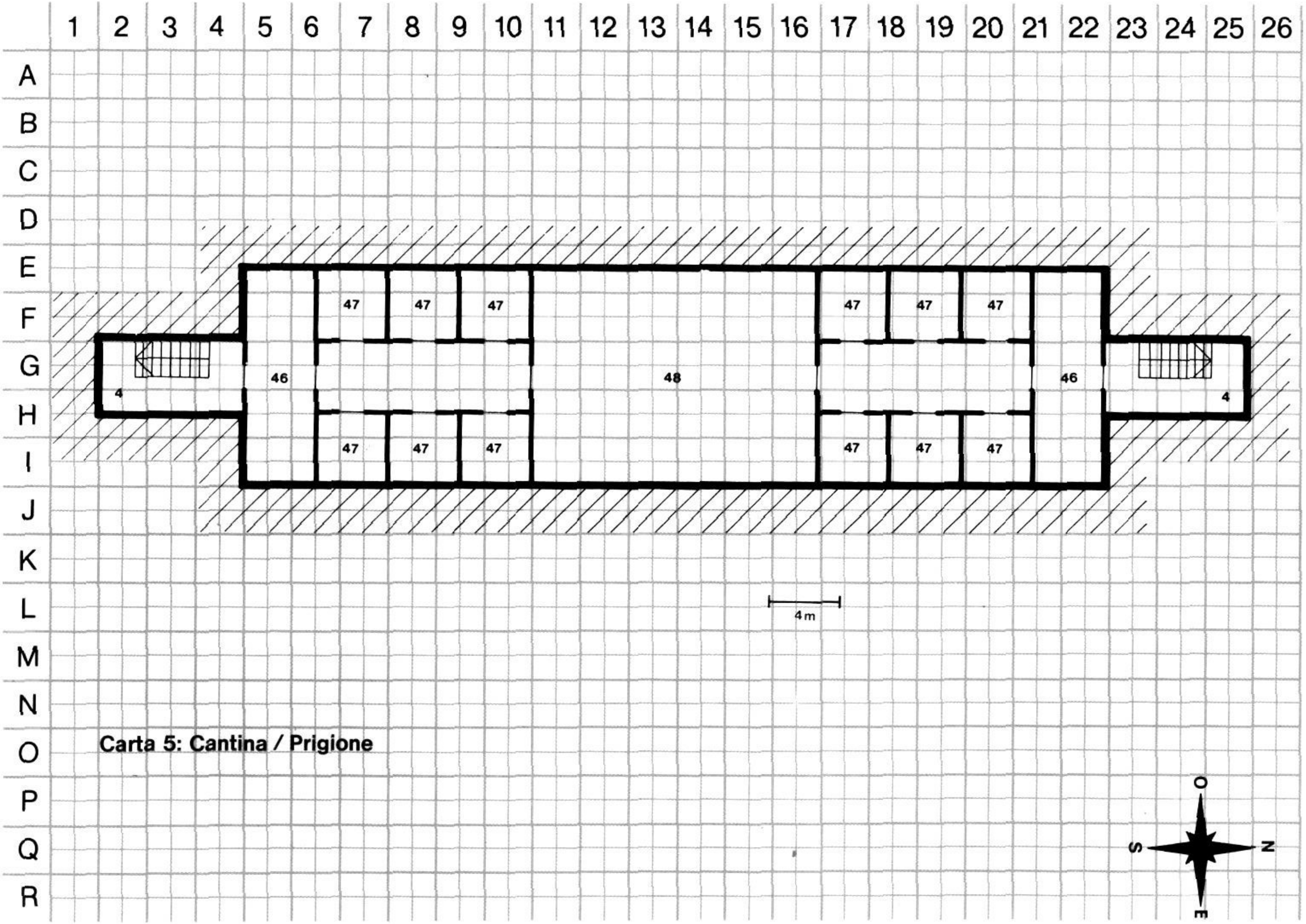
Carta 2: Il Castello Vecchio, pianoterra


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
+4
+2
4m
O
S
N
E

Carta 3: Il Castello Vecchio, primo piano


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
+1
+1
+1
4m
N
S
E
O

Carta 4: Il Castello Vecchio, secondo piano



Carta 5: Cantina / Prigione

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
4
46
47
47
47
47
47
47
48
47
47
47
47
47
47
46
4
4 m
N
S
O
E

Foglio d'Identità

NOME: ____________________ SESSO: ____________________ TIPO: ____________________

CORAGGIO: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

INTELLIGENZA: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

FASCINO: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ABILITÀ: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

FORZA: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

RESISTENZA: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VELOCITÀ: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LIVELLO: ☐ ☐ ☐ ☐

☐

Ritratto/Stemma

ENERGIA VITALE ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ENERGIA ASTRALE: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

KARMA ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

PUNTI D'AVVENTURA: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CAPITALE: ____________________

ATTACCO: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

PARATA: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

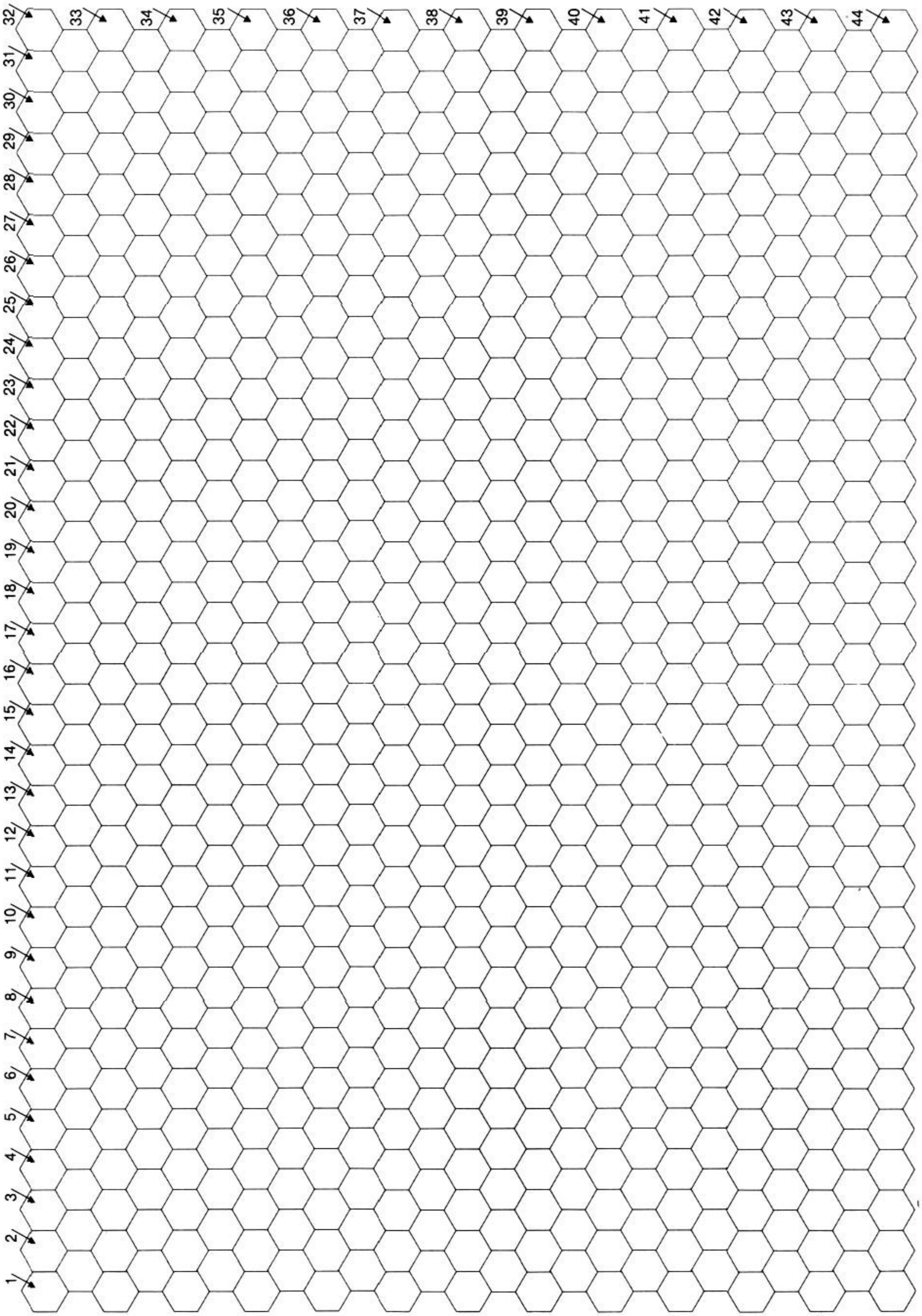
Armi: ____________ PImp: ________ PImp: ________ PImp: ________
Armi: ____________ PImp: ________ PImp: ________ PImp: ________
Protezione: ____________ PPro: ________ PPro: ________ PPro: ________
Protezione: ____________ PPro: ________ PPro: ________ PPro: ________

Equipaggiamento: ____________________

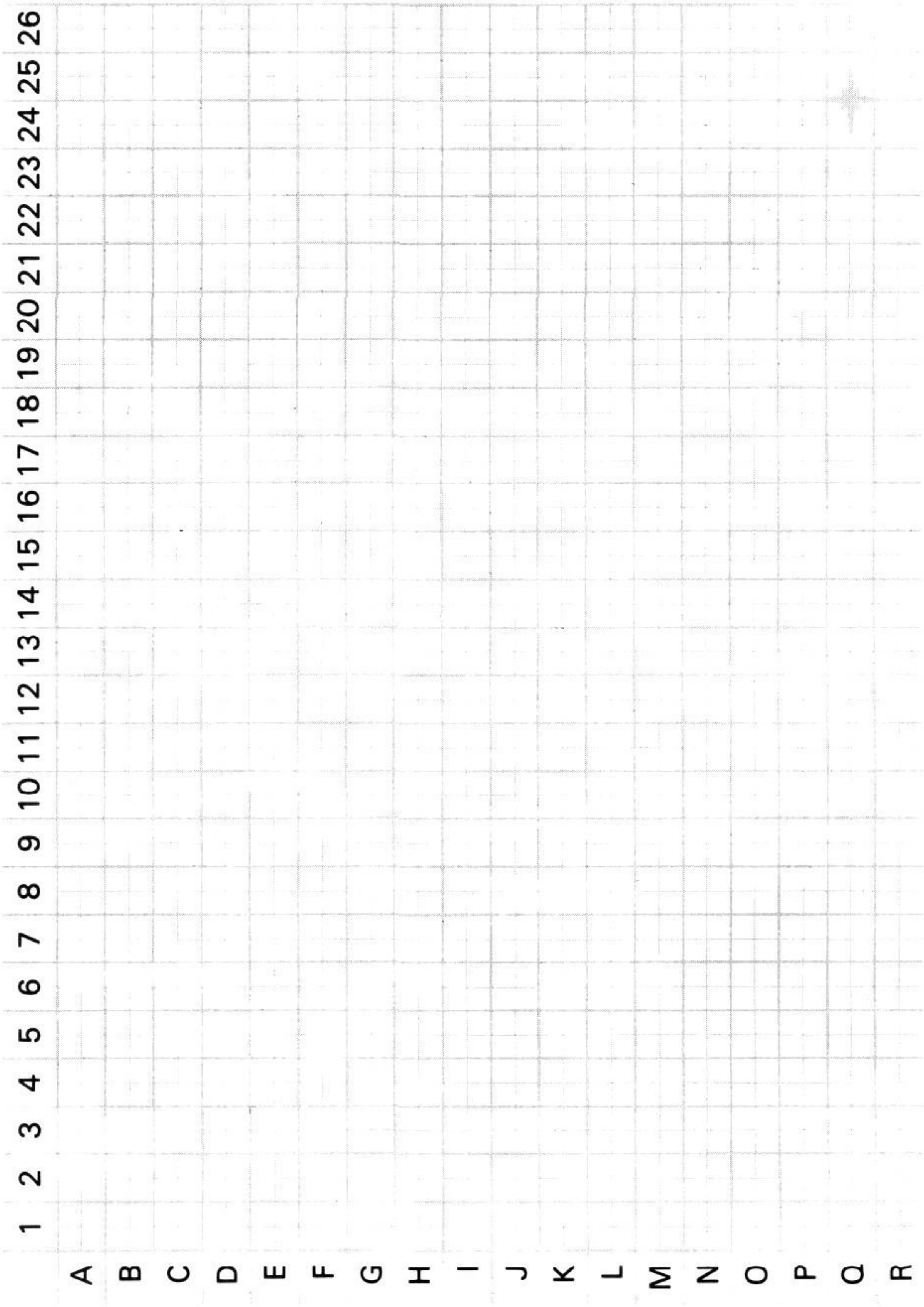
Peso trasportabile: ____________________ Peso trasportato: ____________________

PImp = punti di impatto
PPro = punti di protezione

Foglio di Orientamento


32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
31
30
29
28
27
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y

Foglio di Orientamento


26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R

Foglio di Combattimento

1. Il narratore segna i nomi dei personaggi che affrontano un combattimento e dei loro nemici, aggiungendo i punti di impatto e di protezione. Inoltre, sulla prima riga di caselle, segna i punti di energia vitale.

2. Ogni scontro è diviso in due fasi. Fase 1: Alrik attacca gettando il D20. Se l'attacco riesce segna una crocetta (X) sulla casella di sinistra. Se fallisce, segna un trattino (–). In questo caso Alrik ha attaccato con successo l'Orco 1, che tenta una parata ma fallisce e segna un trattino sotto il suo nome.

3. Alrik lancia il D6 per stabilire i punti di impatto: esce il 4, a cui bisogna aggiungere i 3 punti dell'arma di Alrik, e si ottiene 7. Da questi bisogna togliere i punti di protezione dell'Orco (2), e si ottengono i punti di ferita (Pfer), che vanno sottratti ai PV dell'Orco: 15-5=10. Dopo aver segnato il nuovo punteggio, l'Orco attacca con il D20 e segna sulla casella «Att Par» di destra se ha avuto successo (X), o no (–). Se Alrik non riesce a parare, bisognerà calcolare *quanti Pfer perde.*

4. Una volta che Alrik e l'Orco 1 hanno sostenuto il primo scontro, bisogna aspettare che combattano Boris e l'Orco 2.

5. Ora comincia il secondo scontro, e così di seguito fino alla fine.

PV = Punti di energia vitale
PFer = Punti di ferita
PImp = Punti di impatto
PPro = Punti di protezione
Att = Attacco
Par = Parata

1.

Alrik PImp 1D6 + 3 PPro: 3	**Boris** PImp 1D6 + 4 PPro: 3				**Orco 1** PImp 1D6 + 4 PPro: 2	**Orco 2** PImp 1D6 + 4 PPro: 2				
30	30			PV	15	15				
X				Att Par	–					1° scontro
				Pfer						
				PV						
				Att Par						2° scontro
				Pfer						
				PV						

2.

Alrik PImp 1D6 + 3 PPro: 3	**Boris** PImp 1D6 + 4 PPro: 3				**Orco 1** PImp 1D6 + 4 PPro: 2	**Orco 2** PImp 1D6 + 4 PPro: 2				
30	30			PV	15	15				
X				Att Par	–					1° scontro
				Pfer	5					
				PV	*10*					
				Att Par						2° scontro
				Pfer						
				PV						

Foglio di Combattimento

Scontro		1			2			3			4			5			6			7			8		
PImp PPro Nome	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV

Scontro		1			2			3			4			5			6			7			8		
PImp PPro Nome	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV	Att Par	PFer	PV

INDICE

Sezione Prima: Le regole . . . pag. 5
Introduzione . . . » 7

1. Nuovi tipi di Personaggi . . . » 9
  1.1. Il Druido . . . » 9
  1.2. L'Halfling . . . » 11
  1.3. Il Vagabondo . . . » 12
  1.4. L'Iniziato degli Dei . . . » 13
  1.5. Gli Dei e i loro Iniziati . . . » 15

2. Le Capacità dei Personaggi . . . » 18
  2.1. Le Capacità in dettaglio . . . » 21
    2.1.1. Capacità di padronanza fisica . . . » 21
    2.1.2. Capacità di cultura . . . » 24
    2.1.3. Capacità di comunicativa . . . » 28
    2.1.4. Capacità di sopravvivenza . . . » 32

3. La magia . . . » 36
  3.1. La sensibilità alla magia . . . » 36
  3.2. 4° e 5° Incantamento . . . » 36
  3.3. Dodici nuove formule per i Maghi (XIV-XXV) . . . » 38
  3.4. Incantesimi per Druidi . . . » 42
  3.5. Le formule magiche degli Halfling . . . » 44
  3.6. I Miracoli degli Iniziati . . . » 45
    3.6.1. La Prova di Miracolo . . . » 45
    3.6.2. Miracoli generali . . . » 46
    3.6.3. Miracoli particolari . . . » 46

4. Sistema di movimento e resistenza . . . » 53
  4.1. Movimento tattico . . . » 53
  4.2. Movimento strategico . . . » 55
  4.3. Resistenza (Res) . . . » 56

5. Sistema ampliato di combattimento . . . » 56
  5.1. Regole ampliate per il combattimento ravvicinato . . . » 57
    5.1.1. Movimento e combattimento . . . » 57
    5.1.2. Attacco riuscito e Parata riuscita . . . » 61
    5.1.3. Impatto difficile e critico . . . » 62
    5.1.4. Attacco avverso e Parata avversa . . . » 64
  5.2. Regole ampliate per il combattimento a distanza . . . » 65
    5.2.1. Uso delle armi . . . » 65
    5.2.2. Schivare e fermare proiettili/armi da lancio . . . » 66
  5.3. Combattimento senza armi . . . » 67
    5.3.1. Duello senza armi . . . » 67
    5.3.2. Combattimento senza armi contro un avversario armato . . . » 68
    5.3.3. Combattimento a cavallo . . . » 68
  5.4. Effetto del combattimento: febbre traumatica . . . » 69
  5.5. Armi e scudi . . . » 69

6. Nuovi oggetti magici, veleni, malattie e piante medicinali . . . » 72
  6.1. Sette nuovi oggetti magici . . . » 72
  6.2. Veleni . . . » 72
  6.3. Malattie . . . » 74
  6.4. Piante medicinali . . . » 76

Sezione Seconda: Atlantide . . . » 77

7. Origini, geografia, storia . . . » 79
  7.1. Origini di Atlantide - Storie, leggende, tradizioni . . . » 79
  7.2. Geografia di Atlantide - Descrizione di un continente sconosciuto . . . » 81
  7.3. Città e villaggi di Atlantide . . . » 84
  7.4. Storia di Atlantide - Guerra e pace . . . » 85
  7.5. Il computo del tempo nel Nuovo Impero . . . » 87
  7.6. Cronologia . . . » 97

8. Gli Dei di Atlantide . . . » 98
  8.1. I dodici Dei . . . » 99
  8.2. Il ruolo degli Dei nel gioco . . . » 101

9. Popoli e culture di Atlantide . . . » 102
  9.1. Nivesi e Pardi del Nord . . . » 102
  9.2. La Terra degli Orchi . . . » 103
  9.3. I Pirati di Thorwal . . . » 104

9.4. Halfling . . . . » 104
9.5. I Goblin . . . . » 104
9.6. Fontania . . . . » 105
9.7. Nostria . . . . » 105
9.8. Le Terre di Mezzo. . . . . » 105
9.9. Arania . . . . » 106
9.10. Le «Terre Amabili» . . . . » 107
9.11. Il Deserto di Khomù . . . . » 107
9.12. Fasar, Rashdul e le Città-Stato del Sud . » 107

10. Le creature di Atlantide . . . . » 109

Sezione Terza: La congiura di Gareth . . . . » 149

11. Antefatto . . . . » 151
11.1. L'avventura . . . . » 153

12. Lo svolgimento del torneo . . . . » 155
12.1. Primo giorno di torneo. . . . . » 158
12.2. Secondo giorno di torneo. . . . . » 162
12.3. Terzo giorno di torneo . . . . » 166
12.4. Quarto giorno di torneo . . . . » 169
12.5. Quinto giorno di torneo . . . . » 172
12.6. Sesto giorno di torneo . . . . » 174
12.7. Ultimo giorno di torneo . . . . » 175

13. I luoghi dell'azione . . . . » 177
13.1. Le tende dei partecipanti . . . . » 177
13.2. Il Castello Vecchio (Carta 1) . . . . . . » 180
13.3. Il pianoterra (Carta 2) . . . . » 181
13.4. Primo piano (Carta 3) . . . . » 185
13.5. Secondo piano (Carta 4) . . . . » 190
13.6. La cantina del castello (Carta 5). . . . . » 194

14. Epilogo. » 195

15. Il Gioco senza le regole perfezionate . . . . . » 196

Appendice - Personaggi condotti dal Narratore . . » 197

Finito di stampare
nel mese di febbraio 1989 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

rolegame®

entra anche tu nel mondo infinito della fantasia

IL PRIMO GIOCO DI RUOLO AMBIENTATO IN ITALIA
KATA KUMBAS
rolegame
INTRODUZIONE ALL' AVVENTURA FANTASTICA
UNO SGUARDO NEL BUIO
ULRICH KIESOW
rolegame

dopo il successo di

UNO SGUARDO NEL BUIO

E

KATA KUMBAS

il primo gioco di ruolo ambientato in Italia

tre nuovi appassionanti giochi in preparazione

Edizioni E. Elle srl
via San Francesco 62
34133 Trieste
tel. 040 - 772376

distribuzione
Messaggerie Libri spa
via G. Carcano 32 Milano
tel. 02 - 8438141

librogame®

Quindici collane sessanta titoli pronti

librogame®

time machine

detectives club

avventure stellari

lupo solitario

oberon

alla corte di re artù

horror classic

dimensione avventura

advanced D&D

sortilegio

grecia antica

oltre l'incubo

misteri d'oriente

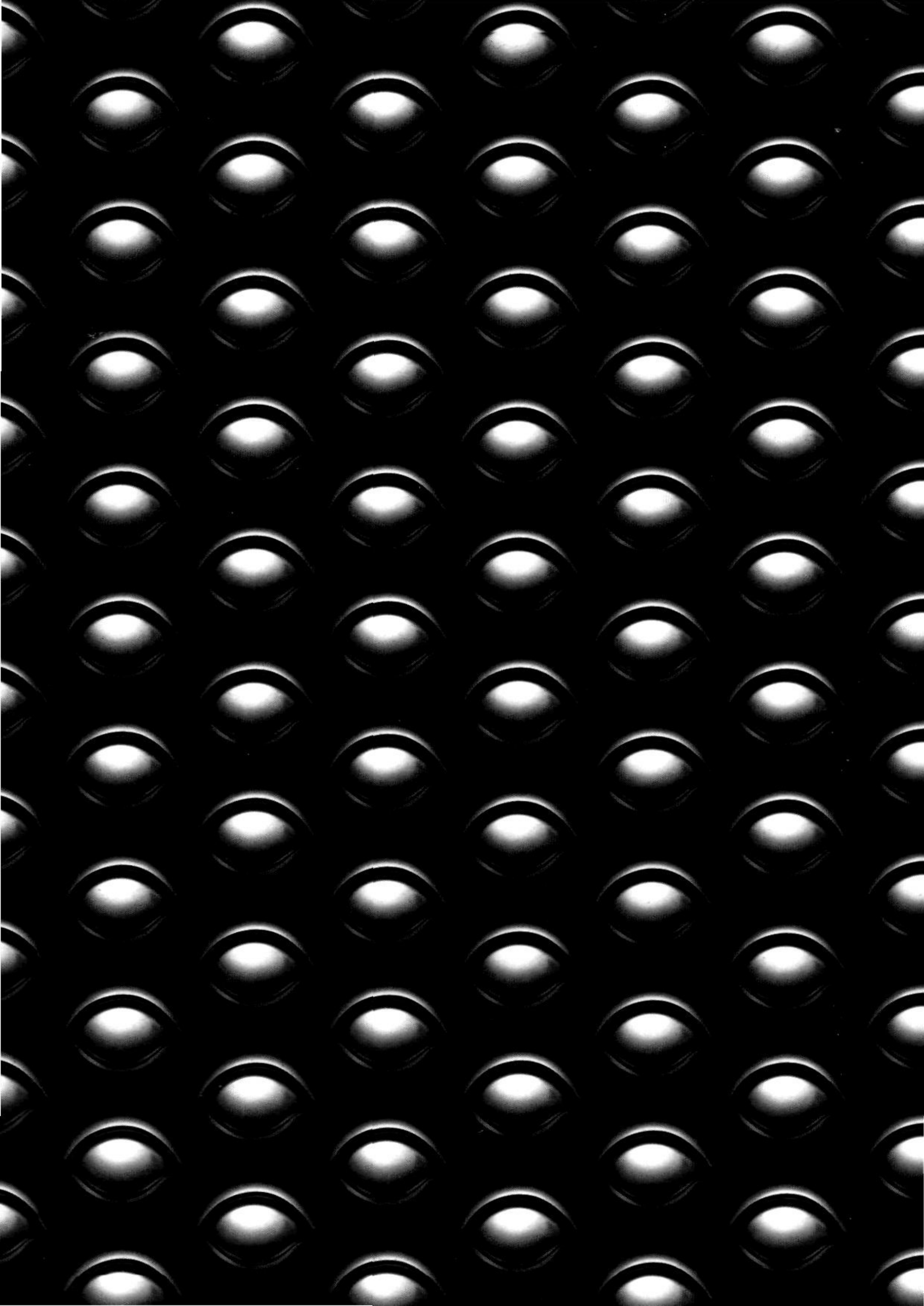
realtà & fantasia

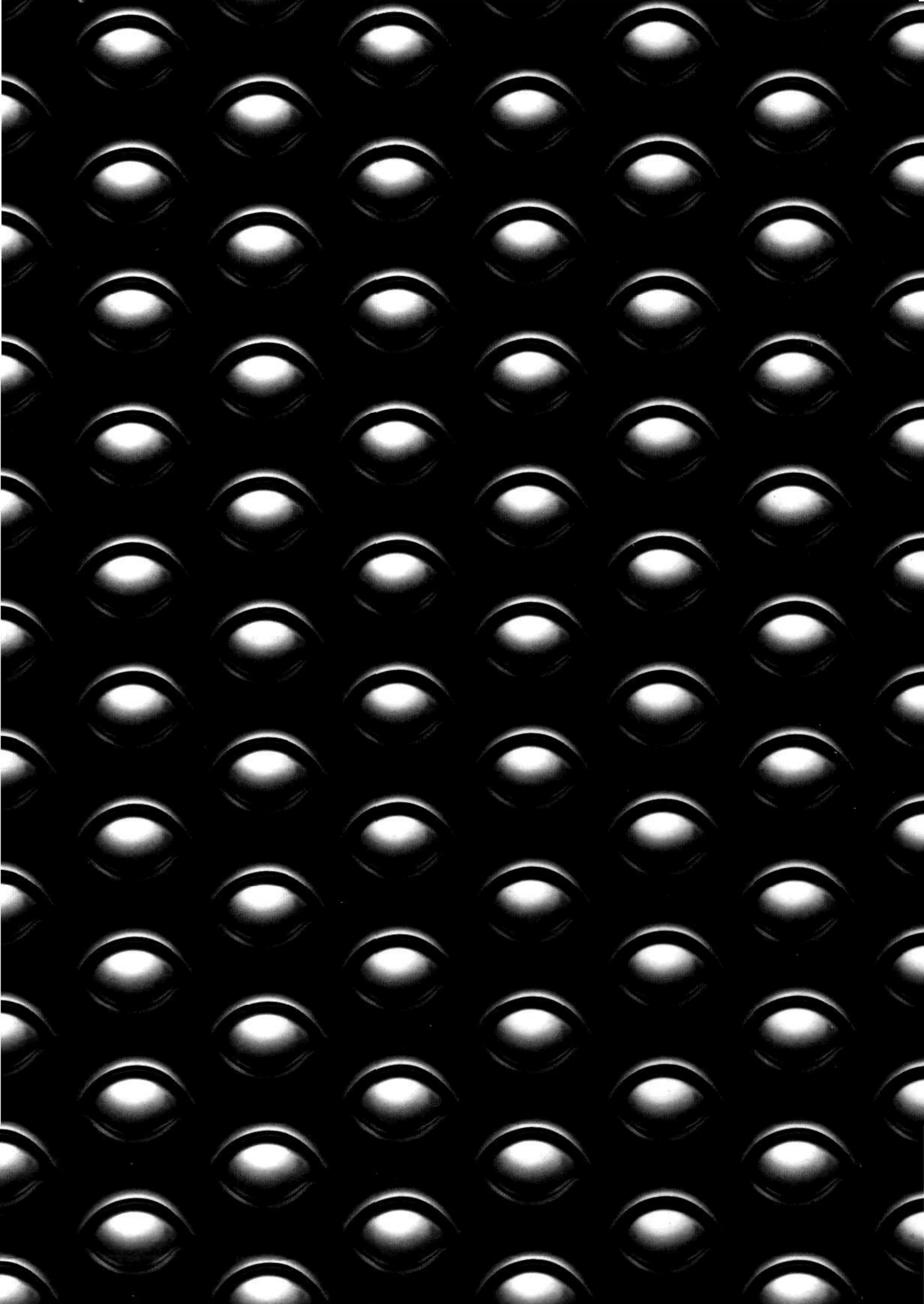
faccia a faccia

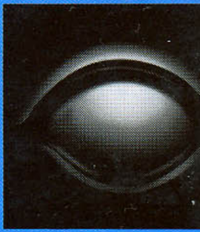
librogame®: il protagonista sei tu

Edizioni E. Elle srl
via San Francesco 62
34133 Trieste
tel. 040 - 772376

distribuzione
Messaggerie Libri spa
via G. Carcano 32 Milano
tel. 02 - 8438141







Questo volume presuppone la conoscenza delle regole di base di **Uno sguardo nel buio**, *come sono esposte e spiegate nella "Introduzione all'avventura fantastica" apparso in questa stessa collana "Rolegame".*
I lettori che già conoscono **Uno sguardo nel buio** *sanno che si tratta di un gioco di ruolo semplice, chiaro, ma estremamente realistico e preciso. Personaggi e Narratore creano un'atmosfera di gioco in cui possono sviluppare tanto la fantasia immaginativa quanto il gusto della verosimiglianza e del dettaglio. Ebbene, questo "Perfezionamento dell'avventura fantastica" è un passo avanti in entrambe le direzioni, un passo avanti nel fantastico continente di Atlantide. Il volume si divide in tre parti:*
Sezione I: Le regole. *Nuovi Personaggi con nuove caratteristiche, un sostanzioso arricchimento delle capacità di magia, sistemi molto articolati di movimento e combattimento, nuove armi, oggetti, pozioni, veleni.*
Sezione II: Atlantide. *Una descrizione di ampio respiro e riccamente illustrata di questo mitico continente: origini, geografia, storia, popoli, religioni, culture, mostri e animali.*
Sezione III: La congiura di Gareth. *Un'avventura introduttiva, ma molto ampia e complessa, da giocare sia con le regole perfezionate che con le regole di base. Sullo sfondo di un torneo cavalleresco in cui possono cimentarsi guerrieri, cantori, saltimbanchi, poeti e lottatori, i Personaggi sono chiamati a risolvere un'intricata vicenda che assume a tratti i toni del giallo più avvincente.*

Uno sguardo nel buio, *un passo avanti nell'avventura fantastica.*

70681246

ISBN 88-7068-124-6

9 788870 681246

L. 38.000 iva inclusa

copertina illustrata da Urgurcan Yuece

rolegame